

# 站酷志 资深设计师的 Photoshop 创意课

站酷ZCOOL

www.zcool.com.cn

汇聚创意 创造价值

视觉设计师	韩雪冬
商业摄影师	海德娜娜
界面设计师	董景博
互动设计师	耿伟
网页设计师	刘畅
卡通插画师	张磊
概念原画师	阮效果
平面设计师	哈达

- 八大领域资深设计师深入剖析知名商业案例
- 网络下载量千万级电子杂志华丽蜕变
- 超人气设计网站站酷网第一本实体图书



{ 24位站酷推荐设计师友情支持  
230组优秀原创设计作品欣赏



站酷志编委组

编著



飞思数字创意出版中心

监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

http://www.phei.com.cn





# 站酷志 资深设计师的 Photoshop 创意课

站酷ZCOOL

www.zcool.com.cn

汇聚创意 创造价值

视觉设计师 韩雪冬  
商业摄影师 海德娜娜  
界面设计师 董景博  
互动设计师 耿伟  
网页设计师 刘畅  
卡通插画师 张磊  
概念原画师 阮效果  
平面设计师 哈达

- 八大领域资深设计师深入剖析知名商业案例
- 网络下载量千万级电子杂志华丽蜕变
- 超人气设计网站站酷网第一本实体图书



{ 24位站酷推荐设计师友情支持  
230组优秀原创设计作品欣赏



站酷志编委组

编著

飞思数字创意出版中心

监制



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

http://www.phei.com.cn







## 第一章

# 炫动的视觉艺术

韩雪冬 (视觉设计师)

做好虽然不一定成功  
但不做一定不可能会成功。

P/002

韩雪冬



1.1 行业概述.....008

1.2 设计师职责.....008

1.3 案例一：光的色彩效应.....009

1.3.1 综述.....009

1.3.2 案例分析.....009

1.3.3 创作流程分析.....011

1.3.4 小结.....015

1.4 案例二：光和线的合理使用.....016

1.4.1 综述.....016

1.4.2 案例分析.....016

1.4.3 创作流程分析.....016

1.4.4 小结.....019

1.5 案例三：色彩与细节的特殊表现.....020

1.5.1 综述.....020

1.5.2 案例分析.....020

1.5.3 创作流程分析.....020

1.5.4 小结.....022

1.6 案例四：文字处理的视觉表现.....023

1.6.1 综述.....023

1.6.2 案例分析.....023

1.6.3 创作流程分析.....024

1.6.4 小结.....029

1.7 案例五：视觉特效与图形合成技术.....030

1.7.1 综述.....030

1.7.2 案例分析.....030

1.7.3 创作流程分析.....032

1.7.4 小结.....038

1.8 本章总结.....039







## 第二章

# 不造作的心灵摄影

海德娜娜（商业摄影师）

相机是我另一双眼睛  
用她创造心灵影像！

P/040

海德娜娜  
Hidenana



### 2.1 行业概述.....048

### 2.2 人像摄影后期风格.....048

- 2.2.1 日系暖色.....048
- 2.2.2 阿宝色 / 糖水色.....049
- 2.2.3 童话色.....049
- 2.2.4 怀旧色.....050
- 2.2.5 高调色.....050
- 2.2.6 LOMO.....051

### 2.3 人像摄影后期概述.....052

- 2.3.1 选片连贯主题.....052
- 2.3.2 构思片子的主色调风格.....052
- 2.3.3 决定要用到的技法工具.....053

### 2.4 案例一：怀旧色《冷春 织女》.....054

- 2.4.1 前期准备.....054
- 2.4.2 开始拍摄.....055
- 2.4.3 后期流程分析.....056
- 2.4.4 小结.....062

### 2.5 案例二：糖水色《未来 未来 双生花姐妹》· .....063

- 2.5.1 前期准备.....063
- 2.5.2 后期流程分析.....064
- 2.5.3 小结.....067

### 2.6 案例三：童话色《在我们眼前的那些童话》· .....068

- 2.6.1 前期准备.....068
- 2.6.2 后期流程分析.....071
- 2.6.3 小结.....075

### 2.7 本章总结.....075







## 第三章

# 图标的表达力

董景博 (界面设计师)

色彩表达情感，  
图形传达语言。

董景博  
iconsbox

P/076



3.1 图标的含义.....082

3.2 图标认识的误区.....082

3.3 图标表意——图标的灵魂.....083

3.4 图标风格——图标的定位.....084

3.5 Windows图标的应用.....084

3.6 优秀图标所具备的要素.....085

3.7 分析和了解项目.....086

3.8 分析专业词汇图形化.....086

3.9 确定最终设计风格.....087

3.10 案例一：工具栏图标设计.....087

3.10.1 创作流程分析.....087

3.10.2 小结.....093

3.11 案例二：产品图标设计方法.....094

3.11.1 创作流程分析.....094

3.11.2 小结.....097

3.12 案例三：单色图标的运用.....098

3.12.1 创作流程分析.....098

3.12.2 小结.....100

3.13 整体风格控制.....100

3.13.1 保持光源、反射、影子的一致性.....100

3.13.2 使用统一的透视.....101

3.13.3 使用尽可能一致的颜色系统.....101

3.14 本章总结.....101





## 第四章

# 互动的立体趣味

耿伟 (互动网页设计师)

耿伟

P/102



4.1 行业概述.....110

4.2 行业准则.....110

4.3 设计师职责.....111

4.4 案例一：趣味性细节的立体表现  
《AMg2008年回忆回力Blog设计》.....113

4.4.1 综述.....113

4.4.2 案例分析.....113

4.4.3 制作流程分析.....114

4.4.4 小结.....117

4.5 案例二：利用贴图表达质与量《AMg  
Avatar设计》.....118

4.5.1 综述.....118

4.5.2 案例分析.....118

4.5.3 制作流程分析.....119

4.5.4 小结.....123

4.6 案例三：光影与透视《Devilfruit.net命  
题设计》.....124

4.6.1 综述.....124

4.6.2 案例分析.....124

4.6.3 制作流程分析.....124

4.6.4 小结.....129

4.7 案例四：模拟场景 营造亦虚亦实《北京现  
代i30网站》.....130

4.7.1 综述.....130

4.7.2 案例分析.....130

4.7.3 制作流程分析.....131

4.7.4 小结.....135

4.8 案例五：互动的立体趣味《惠普A4幅面打  
印机网站》.....136

4.8.1 综述.....136

4.8.2 案例分析.....136

4.8.3 制作流程分析.....138

4.8.4 互动构思.....146

4.8.5 小结.....147

4.9 本章总结.....147





## 第五章

# 简单美感的视觉表现

刘畅（互动网页设计师）

每一份成功者都有一份开始  
每一份开始才找到成功的道路

刘畅

P/148



### 5.1 行业概述.....156

### 5.2 设计师职责.....156

### 5.3 案例一：手绘风格的表现《东风雪铁龙C5网站》.....156

- 5.3.1 综述.....156
- 5.3.2 案例分析.....157
- 5.3.3 创作流程分析.....158
- 5.3.4 小结.....160

### 5.4 案例二：极坐标风格的表现《海尔家电下乡网站》.....160

- 5.4.1 综述.....160
- 5.4.2 案例分析.....161
- 5.4.3 创作流程分析.....162
- 5.4.4 小结.....165

### 5.5 案例三：空间与色彩《东风悦达起亚SOIL预热网站》.....166

- 5.5.1 综述.....166
- 5.5.2 案例分析.....166
- 5.5.3 创作流程分析.....167
- 5.5.4 小结.....170

### 5.6 案例四：产品特写与光线结合《马自达CX7网站》.....171

- 5.6.1 综述.....171
- 5.6.2 案例分析.....171
- 5.6.3 创作流程分析.....173
- 5.6.4 小结.....176

### 5.7 案例五：空间感中的平衡美《马自达百米知马力网站》.....176

- 5.7.1 综述.....176
- 5.7.2 案例分析.....176
- 5.7.3 创作流程分析.....178
- 5.7.4 小结.....181

### 5.8 本章总结.....181





## 第六章

# 风格化的卡通绘画

张磊（卡通插画师）

时间是最  
宝贵的财产。  
——张磊 张磊

P/182



6.1 行业概述.....188

6.2 绘画风格概述.....188

6.3 案例一：手绘+数字加工.....189

6.3.1 综述.....189

6.3.2 创作流程分析.....189

6.3.3 小结.....195

6.4 案例二：矢量感的勾线平涂.....196

6.4.1 综述.....196

6.4.2 创作流程分析.....196

6.4.3 小结.....199

6.5 案例三：用平面塑造2.5D的立体效果·200

6.5.1 综述.....200

6.5.2 创作流程分析.....200

6.5.3 小结.....203

6.6 案例四：立体按钮的制作思路.....204

6.6.1 综述.....204

6.6.2 创作流程分析.....204

6.6.3 小结.....207

6.7 案例五：卡通海报《Just Tao It!》.....209

6.7.1 综述.....209

6.7.2 案例分析.....209

6.7.3 创作流程分析.....210

6.7.4 小结.....213

6.8 本章总结.....214

6.8.1 保持良好的习惯.....214

6.8.2 制作规范.....214

6.8.3 发扬个性，勇于创新.....215







## 第七章

# 概念设计方法论

阮效果 (概念原画师)

玩具不丧志。  
阮效果

P/218



7.1 行业概述.....	226	7.5 步骤三：概念设计中气氛效果图的绘制...233
7.2 假设命题《未来机器人》.....	226	7.5.1 综述.....233
7.3 步骤一：概念设计之初的方案草图.....226		7.5.2 创作流程分析.....233
7.3.1 综述.....226		7.5.3 小结.....237
7.3.2 剪影式概念设计草图.....227		7.6 步骤四：概念设计中的三视图.....237
7.3.3 块面式概念设计草图.....229		7.6.1 综述.....237
7.3.4 小结.....229		7.6.2 创作流程分析.....237
7.4 步骤二：概念设计中令人信服的细节..230		7.6.3 小结.....239
7.4.1 综述.....230		7.7 步骤五：概念设计中设定图的绘制.....239
7.4.2 机器人驾驶舱的设计.....230		7.7.1 综述.....239
7.4.3 机器人侧面、背部、腿部设计..231		7.7.2 创作流程分析.....239
7.4.4 机器人功能性设计.....231		7.7.3 小结.....245
7.4.5 机器人配件、武器设计.....231		7.8 本章总结.....245
7.4.6 机器人改装机型设计.....232		
7.4.7 小结.....232		





## 第八章

# 用故事带动设计

哈达（平面设计师）

每件设计作品，都是一个故事的表达  
哈达

P/246



8.1 行业概述.....	252
8.2 讲故事带给我们的启示.....	252
8.3 为何要讲故事给消费者.....	252

8.4 案例一：《Windows Live 2010年桌面壁纸设计》.....	253
---	-----

8.4.1 综述.....	253
8.4.2 案例分析.....	254
8.4.3 创作流程分析.....	260

8.5 案例二：《Windows 7市场宣传相关设计》.....	269
----------------------------------	-----

8.5.1 综述.....	269
8.5.2 案例分析.....	269
8.5.3 创作流程分析.....	273

8.6 本章总结.....	281
---------------	-----





# 优秀设计师推荐

P/282



李洪波  
原画师

P/284



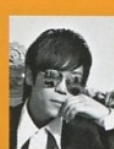
张酉麟  
视觉设计师

P/294



曾 凯  
网页设计师

P/300



杜赫旋  
插画师

P/308



陈 耕  
互动设计师

P/312



李 彬  
插画师

P/314



安 宁  
装帧设计师

P/318



黎 明  
插画师

P/320



徐 濛  
UI设计师

P/324



胡一威  
新锐设计师

P/326



季 熙  
UI 设计师

P/330



汪钰伟  
新锐设计师

P/332



江 泽  
UI设计师

P/336



杨若磊  
自由漫画人

P/338



李刚华  
UI设计师

P/342



杜佳庆  
平面设计师

P/344



站酷网

商业插画 含艺术  
工业设计  
GUI设计  
广告创意  
影视动画  
平面设计  
影视后期  
摄影艺术  
服装设计  
漫画  
网页设计  
绘画  
设计思想与哲理

**站酷ZCOOL**  
[www.zcool.com.cn](http://www.zcool.com.cn)



# 炫动的视觉传达设计

做好虽然不一定成功。  
但不做一定不会成功。

韩雪冬

韩雪冬 ( kaven )

视觉设计师

<http://www.web-designers.cn>

<http://www.zcool.com.cn/u/45170/>

大家好，我是Kaven，毕业于中国传媒大学，2005年开始从事网页设计行业至今，设计作品曾被站酷ZCOOL设计师平台、新西兰GOUW设计师平台、newwebpick国际设计师平台、网页设计师联盟等多家设计媒体推荐。并先后服务：搜狐、智联招聘、民生银行、中国妇联、北京市建筑设计研究院、东田造型、朱茵官网等客户。

多年的从业经验让我更加明白基础图形功力的重要性，很高兴能借本书和大家一起分享我的一些心得。欢迎大家到站酷网与我、与更多设计师们一起分享交流，同时祝愿站酷网越办越酷，为设计师提供更加广阔的舞台！



# 视觉艺术





# KAVEN's Works

韩雪冬作品欣赏

网页设计、图形处理、图标设计





网页设计作品——胡杨林个人网站

创作时间：2008年12月 / 服务客户：胡杨林 / 使用软件：Photoshop、Flash



网页设计作品——白云寺

创作时间：2009年5月 / 服务客户：白云寺 / 使用软件：Photoshop、Flash





网页设计作品——维纶

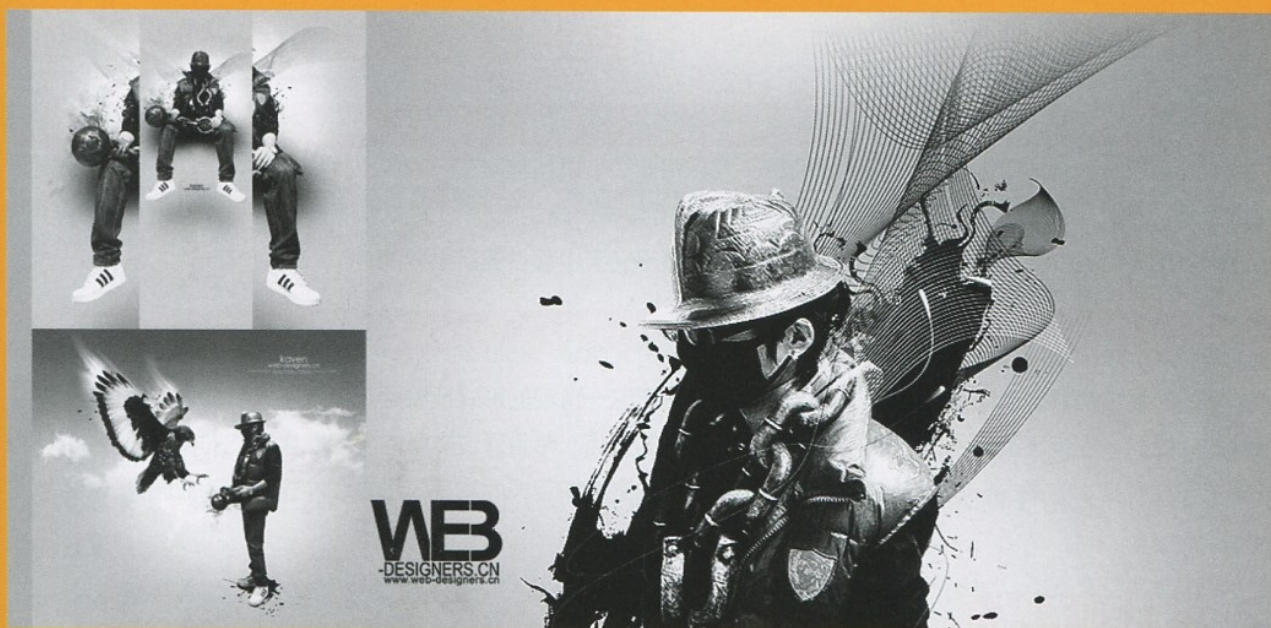
创作时间：2007年9月 / 服务客户：维纶 / 使用软件：Photoshop、Flash



图像处理作品——练习作品

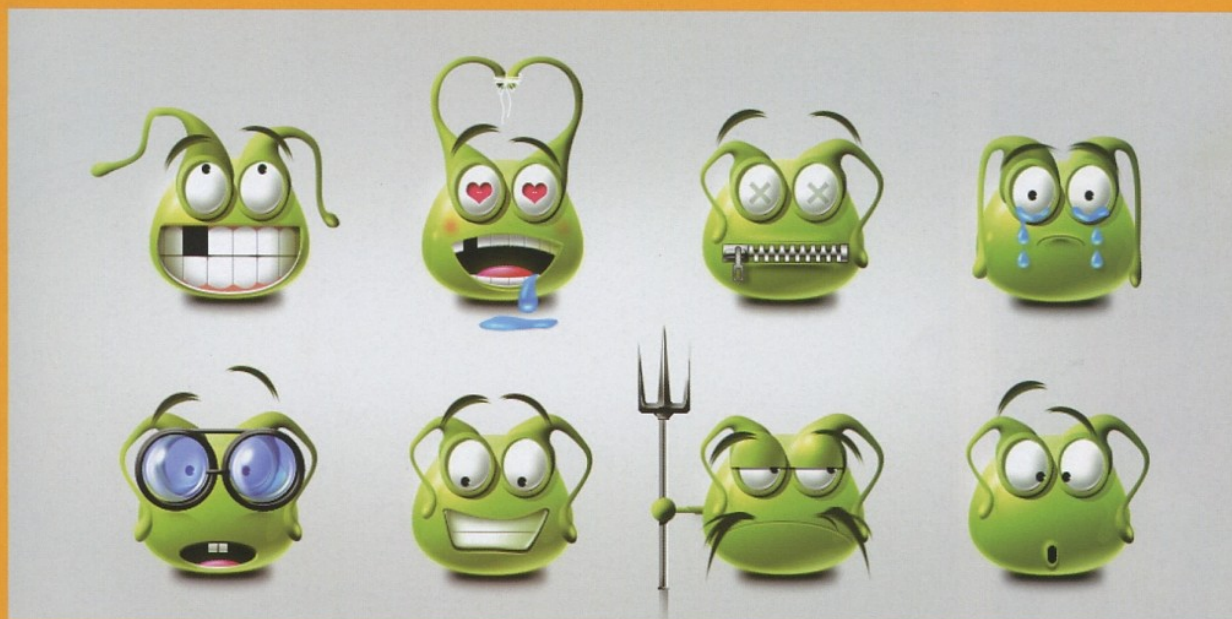
创作时间：2009年1月 / 使用软件：Photoshop





图形处理作品——练习作品

创作时间：2007年12月 / 使用软件：Photoshop



图片设计作品——表情设计

创作时间：2010年2月 / 使用软件：Photoshop

浏览韩雪冬更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/45170/>



## 1.1 行业概述

图形是人类以视觉形象通过相关媒体传达出一定信息的一种特殊的语言形式。无论在社会文化领域还是在商业流通领域，它都以一种强大的力量向人们传递信息、观念和情感，以超越时空、地域、民族和文化层次的优势产生无所不至的影响。在人类的各种感觉中，视觉最为重要，人所需要信息的60%以上要靠视觉去获取。因此，图形作为视觉传达的直接体现者，在人类的思维系统、语言文字和情感交流中都占据着重要的地位。

平面设计在英文中译为“graphic design”，其直接含义就是“图形设计”，图形的处理是一切商业设计的表达手段和终点，无论是怎样的创意和诉求，最终都要通过图形这一直观的形式反映给观者。本章就是作者根据自己多年的商业设计经验，提炼出的常用图形设计手法及其要注意的要点。希望通过本章的学习，大家能对商业设计中图形图像的要求建立起基本的概念，并从中得知如何把简单枯燥的素材加工成为富有吸引力和冲击力的商业画面。

## 1.2 设计师职责

“炫”和“动”是在艺术中常用的技巧，特别是图形设计中经常用到“炫动”这个词。将图形图像设计到“炫动”恰当，可以将平凡的东西变得无与伦比。但过分追求“炫动”效果，则会将一个有魅力的画面变得俗不可耐。

炫动的图形设计应用到平面设计的案例如图1-1所示。



原作者：Pete Harrison

图1-1



## 1.3 案例一：光的色彩效应

### 1.3.1 综述

本例是用光来烘托画面，使其更有神秘感的。在制作过程中，以处理人物周围的光为核心，着重讲解怎么在页面中打光和一些细节部分的处理与制作。

### 1.3.2 案例分析

- 项目名称：黑暗天使
- 设计师：韩雪冬
- 创意说明：黑暗天使，这个设计围绕“图1-2”展开构思，通过光和色衬托整个画面的气氛。
- 技术点概述：

在本实例中通过两幅简单的素材，为一幅灰度的人物照片，添加灵气的翅膀，使其从一个凡人升华为一位圣洁的天使。通过从顶部投射的，拥有色彩的光线，衬托出神秘的气氛。在中下部输入相应的文字内容，并按照整体作品风格，对文字添加相应的效果，精确地点出作品的主体。如图1-3所示的人物素材为一个黑白的照片，其中的“翅膀”照片为一个必不可少的组件。最终效果图如图1-4所示。



图1-2



图1-3







ELEPHANTS FIGHTING GAMES  
**GRAPHIC DESIGN**  
PRACTICE  
WEB - DESIGNEERS.CN



## 1.3.3 创作流程分析

**1** 启动 Adobe Photoshop 软件, 按下快捷键【Ctrl+O】, 打开类似的“人物”素材(书中素材请从站酷网下载)文件, 在工具箱中选中“钢笔”工具, 沿着人物的边界绘制路径, 将人物的边界抠出。这里需要注意, 人物的“头发”部分很难绘制准确, 可以使用“抽出”或“通道”的方法进行操作, 在此不进行详细的讲述, 如图 1-5 所示。



图1-5

**2** 按下快捷键【Ctrl+N】, 新建一幅“宽”为 2600 像素、“高”为 3000 像素、“分辨率”为 72 像素/英尺, “背景色”为黑的空白图像。回到刚操作的“人物”素材文件中, 将该图像中的素材复制到新建的空白文件中, 并摆放在画面中心偏下的位置上。选择“图像”>“调整”>“亮度/对比度”命令, 调出“亮度/对比度”对话框, 按照如图 1-6 所示的参数进行调整, 单击【确定】按钮。

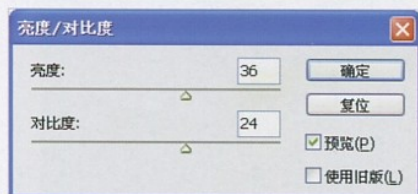


图1-6



“分辨率”72像素/英尺的设定普遍应用于网页、喷绘时使用, 对于要求较高的印刷要求则需要设置到300的“分辨率”。在做印刷品时, 基本都是以毫米做单位, 因为排版和计算起来更方便。



图1-7

**3** 使用“椭圆选框”工具定义一个尺寸为 1504×308 的椭圆形选区, 并填充白色。选择“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令, 在弹出的对话框中, 调整“半径”为 16.0 像素, 将椭圆边缘进行虚化处理, 将该图层放置到人物下方, 使人物的脚尖正好位于椭圆的中心, 用来模拟舞台灯光照射下了的效果, 如图 1-7 所示。





**4** 打开类似的“翅膀”文件，将其中的图像复制到制作的图像中，放置到“人物”图像的后方。按下快捷键【Ctrl+T】，调出变形框，调整“翅膀”的比例及位置。使“翅膀”与“人物”融为一体，像是从身体后方长出的感觉。将一只“翅膀”调整理想后，按快捷键【Ctrl+J】复制出另一只“翅膀”。按下快捷键【Ctrl+T】，在变形框中单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“水平翻转”命令，调整好位置后按下【Enter】键，确定变形。按快捷键【Ctrl+E】，将两个“翅膀”图层合并。



【Ctrl+E】是向下合并图层的快捷键，经常使用可以减少可视图层数量。凭感觉调整“亮度对比度”时，可以使用素描关系把调子作为衡量是否合适的依据。

**5** 按快捷键【Ctrl+Shift+U】对“翅膀”图层进行“去色”处理，选择“图像”>“调整”>“亮度/对比度”命令，调出“亮度对比度”面板，调整“翅膀”的亮度/对比度。此时需要反复调整多次，具体数值在这里就不一一列出了，大家可以凭感觉自行设置，或者参考如图1-8所示的感觉来调试。接下来分别复制“人物”及“翅膀”图层，垂直翻转做投影的效果。投影的大小保证宽度不变，高度为原图的12%，并填充黑色。



图1-8

**6** 下面制作“人物”头顶上的“舞台光”效果。在画面顶部中心使用“矩形选框”工具，定义一个选区。选择“选择”>“变换选区”命令，同时按下【Ctrl+Shift+Alt】快捷键，调整顶部的任意一个节点，将选区调整为梯形。为了表现光的自然过渡感觉，使用白到透明的渐变，自上向下填充整个梯形选区，按【Ctrl+J】快捷键复制一层备用。

**7** 保持该图层的当选状态，选择“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，调整“半径”值为43像素。在“图层”面板中，按住【Ctrl】键单击梯形层，将其选区调出。按快捷键【Ctrl+Alt+D】调出“羽化”对话框，调整“羽化半径”为20像素，单击【确定】按钮。按下【Delete】键删除选区中的内容，在“图层”面板中调整“不透明度”为14%。



羽化是令选区内外衔接的部分虚化，起到渐变的作用，从而达到自然衔接的效果。

羽化值越大，虚化范围越宽，也就是说颜色递变得柔和。羽化值越小，虚化范围越窄。可根据实际情况进行调节。把羽化值设置小一点，反复羽化是羽化的一个技巧。

羽化命令的快捷键在Photoshop CS4中为【Shift+F6】。





**8** 创建一个新图层，在工具箱中选中“铅笔”工具，再顺着光源中心向下画几道白色的细线来增加光线发射的感觉。选择“滤镜”>“模糊”>“径向模糊”命令，具体参数如图1-9所示，对图像进行模糊处理。按下快捷键【Ctrl+F】数次，重复执行该滤镜，直到达到如图1-10所示的效果。

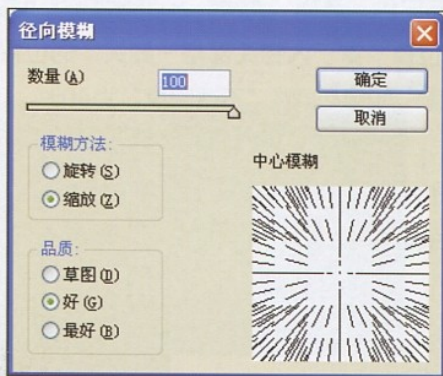


图1-9



图1-10

**9** 创建一个新的图层，在工具箱中选择“画笔”工具，选中类似如图1-11所示的“云”形画笔，在“光源”上进行绘制，这是一个类似光照射下的“尘埃”效果。随后复制该图层，并进行缩小，放在光源的发射点，因为此处的光线最为充足，尘埃颗粒也就最多。



图1-11



在Photoshop中，经常会用到画笔工具，画笔的大小可以使用快捷键“[”和“]”来调整。同理，橡皮擦工具、模糊工具等都可以用快捷键“[”和“]”来调节大小，熟悉快捷键可以提高工作效率。

**10** 接下来要提亮光源的发射点处，此步的制作方法第5步相同，定义一个高度较矮的梯形选区，填充渐变，并执行“高斯模糊”即可。按下快捷键【Ctrl+J】数次，复制出多个图层来，使光源处更亮一些。最后要给光源上色，选择“椭圆形选框”工具，按住【Shift】键定义一个760×760的正圆选区，并填充编号为#786119的颜色。选择“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，调整“半径”值为215像素，单击【确定】按钮。将该图层的画面放置到最上方，调整“混合模式”为“颜色”。具体效果如图1-12所示。



图1-12





**11** 接下来制作“人物”背后的光效。新建一个图层并置于“翅膀”图层的后方，选择“椭圆形选框”工具，定义一个400×900的椭圆形选区，填充白色。选择“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，在弹出的对话框中调整“半径”值为65像素，调整该图层的位置，置于人物头部与“脚尖”的位置。按下快捷键【Ctrl+J】复制出一层，下面的图层向下移动60像素，在“图层”面板中调整“不透明度”为40%。

**12** 打开类似的“火”文件，如图1-13所示。将该图像复制到制作的文件中，并置于“人物”图层与“翅膀”图层之间，调整“混合模式”为“颜色减淡”。具体效果如图1-14所示。

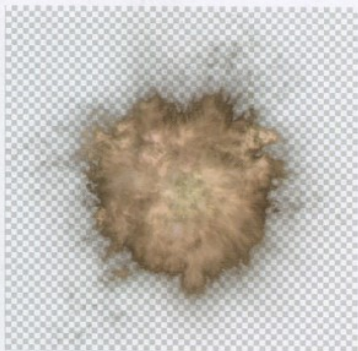


图1-13

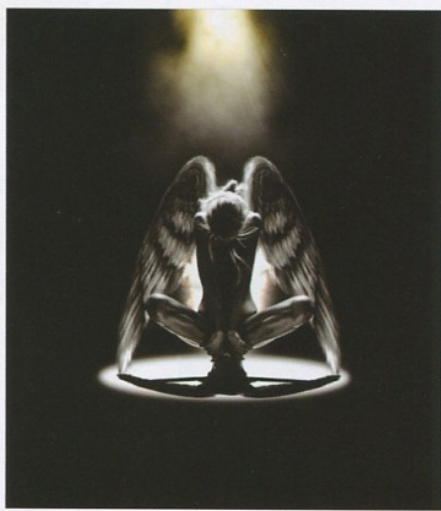


图1-14

**13** 下面制作“腿部”的曲线。此处需要利用Adobe Illustrator软件。为了更明确要制作曲线的形状，将图形复制到Illustrator软件中，按快捷键【Ctrl+2】将该层锁定。在工具箱中选中“钢笔”工具，在“腿部”绘制任意两条白色的曲线路径，定义“描边宽度”为0.5pt，选中“混合”工具，依次单击两条曲线路径，此时两线间会平均增添一些过渡曲线。如果觉得过渡不够密集，还可以在工具箱中双击“混合”工具按钮，在弹出的“混合选项”对话框中进行调试，如图1-15所示。细线的效果可以根据个人喜好，天马行空地去想象。利用Illustrator制作的这个效果，相信每个人都能绘制出很多优美的曲线。具体的效果如图1-16所示。将Illustrator中制作的曲线复制回Photoshop中。



图1-15



图1-16



Illustrator是Adobe公司推出的矢量绘图软件，可以与Photoshop进行搭配使用，二者兼容性很好。





- 14 下面在画面底部加一些文字，这里给文字做了一些“铁锈”的纹理。样式做了“斜面浮雕”效果。效果如图1-17所示。

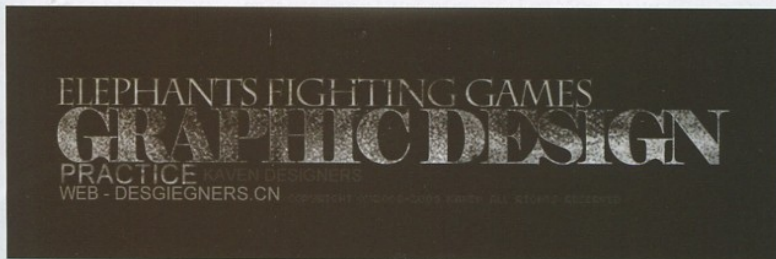


图1-17-1



图1-17-2

- 15 最后给整体的画面上色。在“图层”面板中单击“调整图层”按钮，在弹出的菜单中选中“渐变映射”命令，在所有图层的最上方新建一个“渐变映射”图层，填充一个#8c2159的颜色到白色的渐变，如图1-18所示。

- 16 调整“混合模式”为“叠加”，“透明度”为14%。按下快捷键【Ctrl+J】复制出一个图层，填充由编号为#ffa467的颜色到白色的渐变，调整“混合模式”为“正片叠底”，“透明度”为76%。单击“调整图层”按钮，在弹出的菜单中选中“亮度/对比度”命令，创建“亮度/对比度”图层，调整参数如图1-19所示。最终完成效果如图1-20所示。

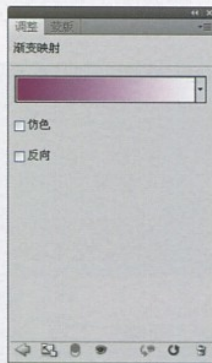


图1-18

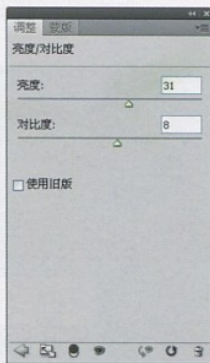


图1-19

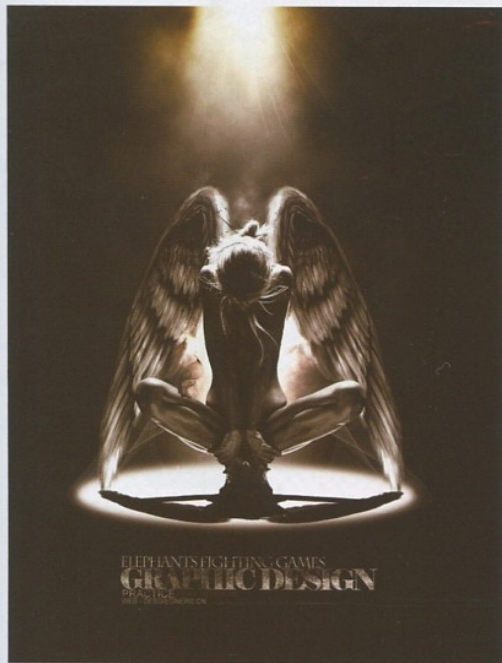


图1-20

### 1.3.4 小结

在该案例中主要训练大家对光的理解与把握，光的制作重点在其发射点处的反复提亮，这种制作方法可以增加光的层次感。当然最后上色的步骤也起到了画龙点睛的作用，大家练习时可以依个人喜好来尝试其他色调，从而达到不同的视觉效果。

这个例子的训练让我们对光源对物体的影响有了更深的了解，无论使用多少素材进行合成，都要像这个例子一样遵循大环境的主光源，然后调整这些素材的光源方向与光源颜色，让它们融于大的背景环境中去。





## 1.4 案例二：光和线的合理使用

### 1.4.1 综述

光的感觉也是可以用线来表现的，其实就是延迟的消失点，简单说就像划过天际的流星一样，拖着长长的“尾巴”，给人以速度感、跃动感。本案例就是用线来烘托人物，使画面更丰富增强动感的。

### 1.4.2 案例分析

- 项目名称：光和线的合理试用
- 设计师：韩雪冬
- 创意说明：通过人的姿态展开设计，通过线贯穿整个画面，用线围绕人的形体曲线让画面感觉更动感、丰富。
- 技术点概述：案例主要是用线加上身体周围的细节变化和整体色调的把控来烘托主题的。
- 最终设计稿展示：如图1-21所示。

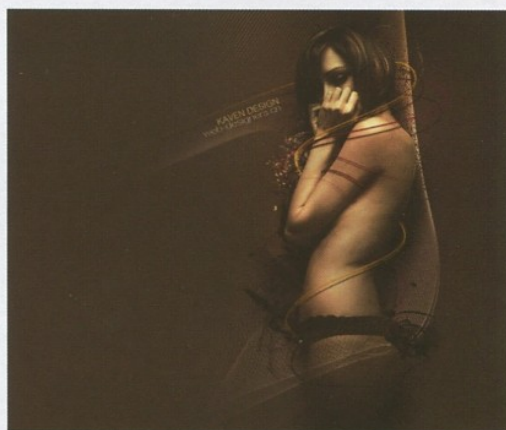


图1-21

### 1.4.3 创作流程分析

**1** 在工具箱中选中“钢笔”工具，在人物的边缘处绘制封闭路径，按组合键【Ctrl + Enter】，将路径转换为选区，反向选区并按【Delete】键，选区中的图像删除。抠出人物的外轮廓，如图1-22所示。

**2** 创建一个背景的图层，调整前景色色值为#313131，按【Alt+Backspace】组合键，填充设置的灰色。选中“人物”图层，按组合键【Ctrl+J】复制该图层，将该图层移动到人物图层的下面，读取选区后填充黑色，将该图层重命名为“投影”。执行“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，在弹出的对话框中调整相应的参数，单击【确定】按钮，添加滤镜效果。在工具箱中选中“移动”工具，调整该图层的位置，作为人物的投影。



图1-22





**3** 按组合键【Ctrl+J】复制“投影”图层，调整混合模式为“溶解”，调整“不透明度”为33%，如图1-23所示。

**4** 在“人物”图层上新建一个图层，选中“钢笔”工具，绘制出绕在人物上的曲线，如图1-24所示。

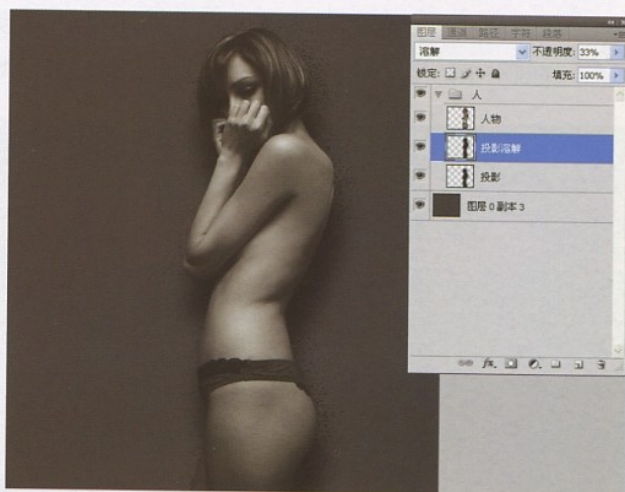


图1-23

**5** 这时要调整画笔的粗细，为其描边。选择“画笔”工具，并在状态栏中调整“笔触”为3。选择“钢笔”工具，在绘制的路径上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“描边路径”命令。在弹出的对话框中选中“画笔”选项。这里需要勾选“模拟压力”选项，这样描边路径时在起始点和终点会有笔压的感觉，如图1-25所示。

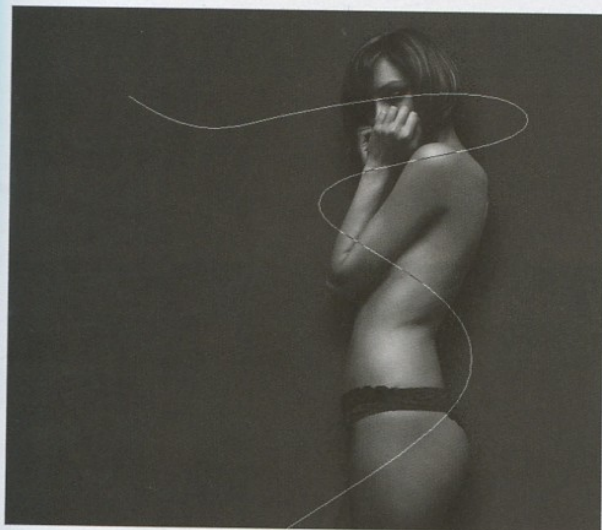


图1-24



图1-25

**6** 在该对话框中单击【确定】按钮，执行描边路径操作。在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中添加“斜面和浮雕”、“光泽”和“颜色叠加”属性，并调整相应的参数，如图1-26所示。

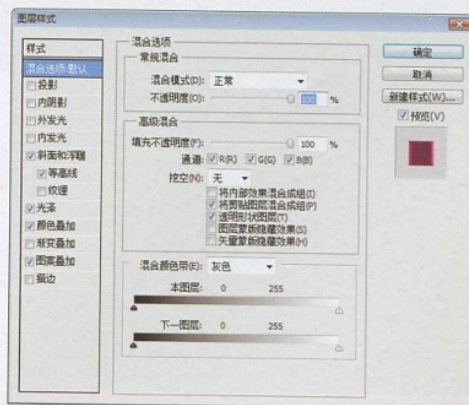


图1-26





**7** 图层样式添加完毕后，需要将相应的图层样式转换为普通的图层。因为线是绕在人物身体上的，所以要将多余的部分擦除掉，可以使用“橡皮擦”工具。采用类似的方法，将该线的投影效果制作出来，如图1-27所示。

**8** 按照类似的方法，将人物身体上其他的线形效果制作出来。这里要注意，线的走向很重要，要按照人物形态来绘制相应的线，如图1-28所示。



图1-27

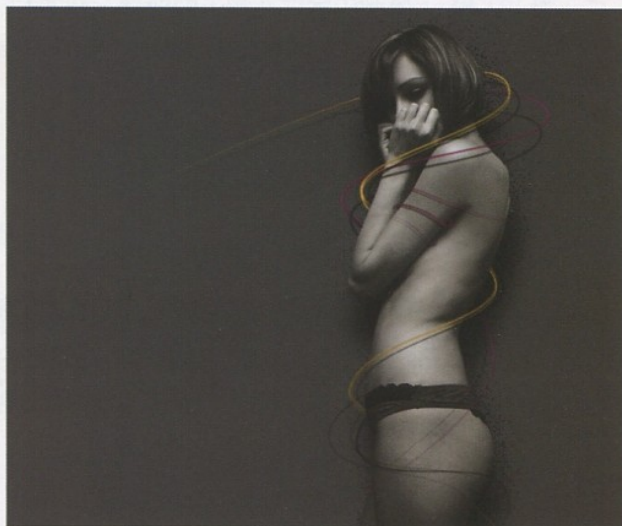


图1-28

**9** 图像中的细节是非常重要的，下面就开始这部分的绘制。在这里使用类似的“火焰”素材和自行绘制的一些素材进行拼接。这样的细节看起来好像比较难做，但操作起来还是比较简单的。首先打开“火焰”素材图像，如图1-29所示。

**10** 按组合键【Ctrl+Shift+U】，将图像中的颜色去除，得到灰度图像。按组合键【Ctrl+I】，对图像的颜色进行反转。将该图像复制到操作的图像效果文件中，调整该图层的混合模式为“颜色加深”，并放置到“人物”图层的下面。使用“橡皮擦”工具，将多余的部分删除，如图1-30所示。



图1-29



图1-30



**11** 采用类似的方法，将其他的细节部分制作出来，如图1-31所示。

**12** 人物作为画面的主角，先给人物上色。选中人物，新建图层填充色值为#7f5154的颜色。调整该图层的混合模式为颜色减淡，添加图层蒙版，选中黑色画笔工具，根据人物身体光线的变化擦出颜色效果，如图1-32所示。



图1-31



图1-32

**13** 最后给整体的图像添加颜色。在图层面板中单击 按钮，在弹出的下拉列表选中“渐变”选项，新建一个渐变映射图层，将创建的调整图层放置到所有图层的顶部。在“调整”面板中单击渐变色条，设置添加的渐变色为由#4a0920到#e6b242的渐变，如图1-33所示。



图1-33

**14** 调整图层的混合模式为“强光”，调整“填充”为47%，如图1-34所示。

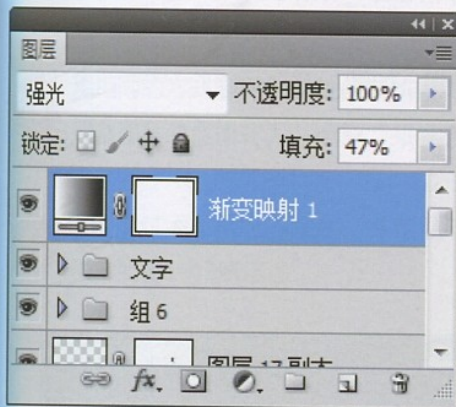


图1-34

**15** 最后将人物再提亮些，加上文字装饰，完成最终的效果如图1-35所示。

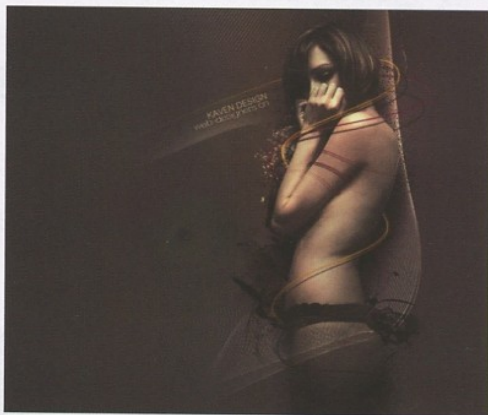


图1-35

#### 1.4.4 小结

本实例的操作步骤重复性比较高，但是在画线时，需要多加尝试，线的走向和细节的处理也非常重要。例子中线的流畅感表现是一个难点，如果表现得“顿挫”，可能给画面不能够带来光线流畅的感觉，所以要让线条“流动”起来是这次练习的主要目的。





## 1.5 案例三：色彩与细节的特效表现

### 1.5.1 综述

本案例很多地方的处理方法和前面的案例类似，以人物作为主题来设计，但是突出了细节刻画。在同样的表现手法下什么是技术的进步？其实就是细节上的表现。

### 1.5.2 案例分析

- 项目名称：色彩与细节的特效表现
- 设计师：韩雪冬
- 创意说明：通过火和颜色的搭配衬托画面
- 技术点概述：这个案例相对前两个来说，色彩上比较充实了些，左边暖色和右边冷色的对比让画面显得更丰富。
- 最终设计稿展示：如图1-36所示。

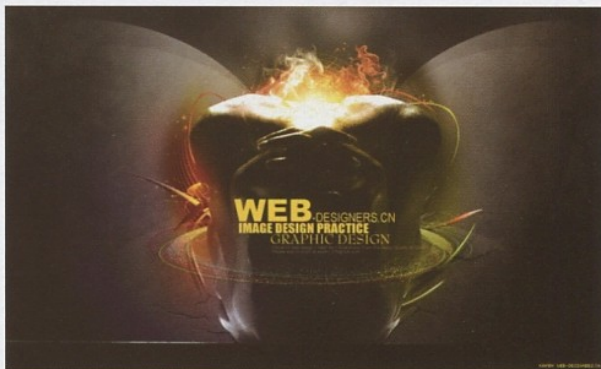


图1-36

### 1.5.3 创作流程分析

- 1 在Photoshop软件中类似的素材文件，在工具箱中选中“钢笔”工具，沿着人物边缘绘制相应的封闭路径，按组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区，反向选区后填充黑色，如图1-37所示。
- 2 对素材文件进行修图调整后，在人物的背景处添加光线和墙体裂纹效果，如图1-38所示。

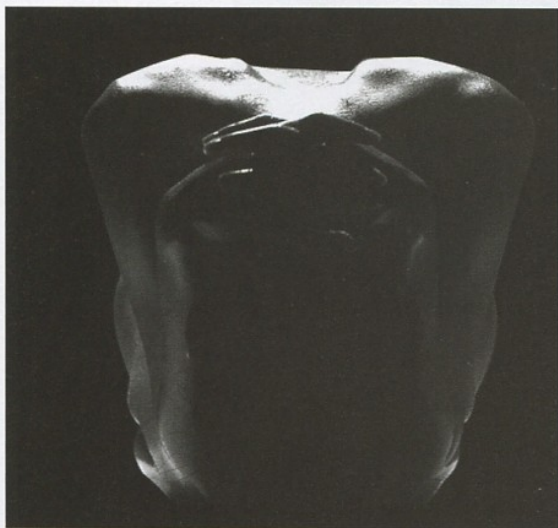


图1-37

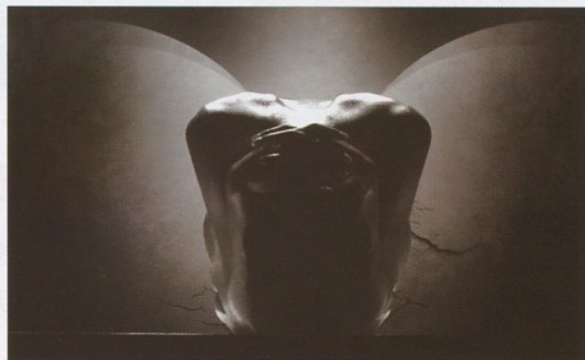


图1-38





**3** 在工具箱中选中“钢笔”工具，绘制出如图1-39所示的路径。将路径转换为选区后，并在新的图层中添加色值为#e83817的橙色。

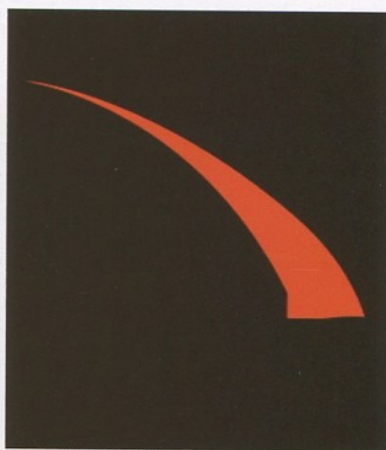


图1-39

4 在“图层”面板中，双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中勾选“投影”和“斜面和浮雕”选项，设置相应参数如图1-40。效果如图1-41所示。

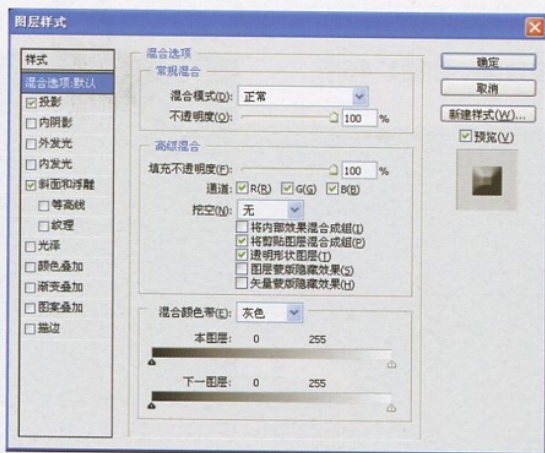


图1-40



图1-41

**5** 用相同的方式制作出其他的装饰图形和线条，作为装饰使用。如图1-42所示，中间光圈的那些杂点，可以通过调整图层混合模式为“溶解”来实现。

**6** 下面通过添加相应的图层，并绘制不同颜色的图像。调整图层混合模式为“叠加”，调出为整体图像打光的效果，如图1-43所示。

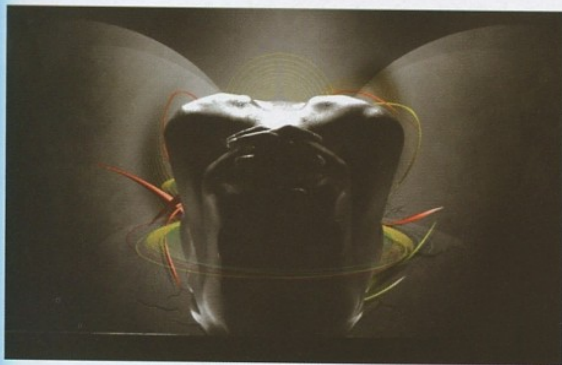


图1-42

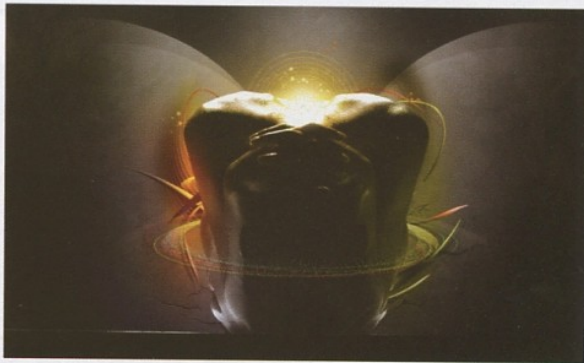


图1-43



- 7** 打开如图1-44所示的类似“火焰”素材，复制粘贴到制作的图像中。将该图层放置到“人物”图层的下面，调整混合模式为“颜色减淡”，如图1-45所示。



图1-44



图1-45

- 8** 最后添加些文字效果，完成最终效果，如图1-46所示。

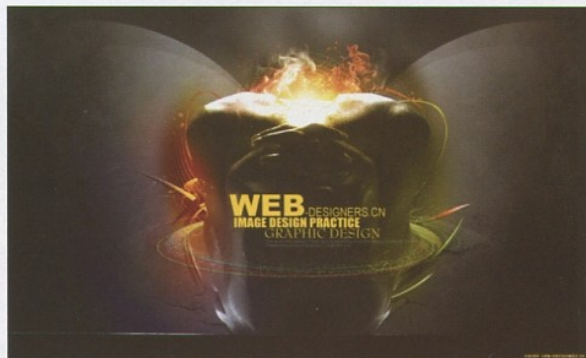


图1-46

## 1.5.4 小结

这个案例中要注意的是点、线的多样性，不同线的粗细和密集程度可以表达画面不同的层次感。通过调整这些点和线，加上光的辅助效果，不费吹灰之力即可制作出一幅层次丰富多样的画面来。这个例子还教会我们，要想画面表现得“炫酷”，变得更加吸引眼球，就需要大胆的超乎常理的设计表现，例子中火的应用就是很好的选择。





## 1.6 案例四：文字处理的视觉表现

### 1.6.1 综述

本案例着重讲文字的制作过程，而周围光与线的烘托效果会简单带过，相信在看过上面案例后，对这些效果的制作及运用已经轻车熟路了。

### 1.6.2 案例分析

- 项目名称：web-designers.cn
- 设计师：韩雪冬
- 创意说明：把LOGO 做成图形，让其更有视觉冲击力！
- 技术点概述：首先用AI做出文字立体的效果，然后用PS加光效和细节，让画面更有层次和立体感。
- 最终设计稿展示：如图1-47所示。



图1-47





### 1.6.3 创作流程分析

首先在Illustrator软件中制作如图1-48所示的矢量素材，具体操作方法可以查看Illustrator 软件的书籍。



图1-48

**1** 仍然在Illustrator软件中，执行“效果”>“三维”>“挤压与倒角”命令，在弹出的对话框中，调整文字的立体效果，具体的参数如图1-49所示。进入Photoshop软件，创建一个“宽”为4200像素、“高”为2222像素、背景色色值为# 470414的画布文件。将Illustrator制作的素材复制到Photoshop软件的空白文件中，如图1-50所示。

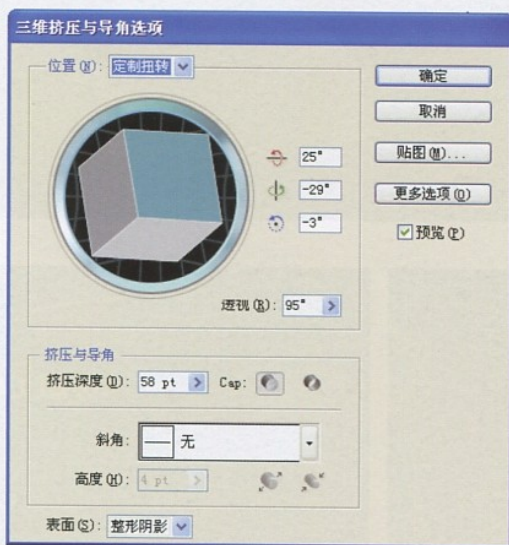


图1-49



图1-50



2 在工具箱中选“魔棒”工具，在黑色文字部分单击鼠标得到WEB字母的黑色部分的选区，按组合键【Ctrl+J】复制出一个图层，将颜色调整为#850022，按组合键【Alt+Backspace】进行颜色填充。在“图层”面板中，将该图层命名为WEB。

3 执行“选择”>“修改”>“收缩”命令，在弹出的对话框中，设置收缩量为2像素。按组合键【Ctrl+J】再复制出一个图层，并填充任意颜色，在“图层”面板中将该图层的“填充”设为0%，双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“内阴影”选项，并按照如图1-51所示进行调整。

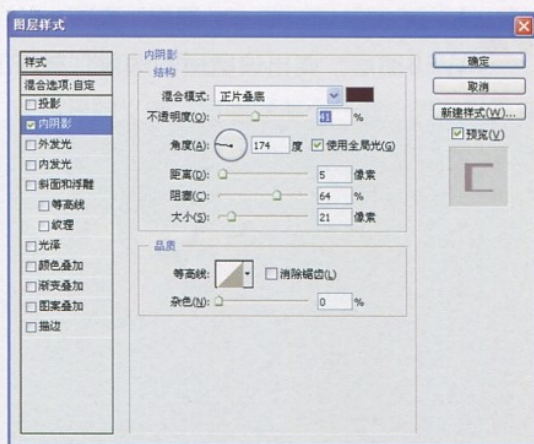


图1-51



图1-52



图1-53



图1-54

4 按组合键【Ctrl+Alt+G】创建剪贴蒙版，效果如图1-52所示。



剪切蒙版是一个可以用其形状遮盖其他图稿的对象，因此，使用剪切蒙版，您只能看到蒙版形状内的区域，从效果上来说，就是将图稿裁剪为蒙版的形状。

5 在“图层”面板中创建一个新图层，在工具箱中选“椭圆形选框”工具，按【Shift】键的同时单击拖动鼠标，制作1800×1800的正圆形选区，定义颜色为#f8f68f到透明的径向渐变，填充到相应的选区中。继续按【Ctrl+Alt+G】组合键创建到下一层的剪贴蒙版。设置“填充”为81%，并调整好相应的位置，如图1-53所示。

6 采用同样的方法，可以依个人喜好给文字的不同位置添加不同颜色的光效，每束光效还可以调整不同的填充度来增加光效的层次感，如图1-54所示。





- 7** 按【Ctrl】键，单击“图层”面板中的WEB图层，调出该图层的选区。在所有图层顶部创建一个新的图层，定义前景色为#28010c。执行“编辑”>“描边”命令，在弹出的对话框中进行如图1-55所示的调整，单击【确定】按钮，对选区进行描边。



图1-55

- 8** 在“图层”面板中双击该图层，在弹出的对话框中勾选“内发光”和“斜面和浮雕”选项，并按照如图1-56所示的进行参数调整。具体效果如图1-57所示。

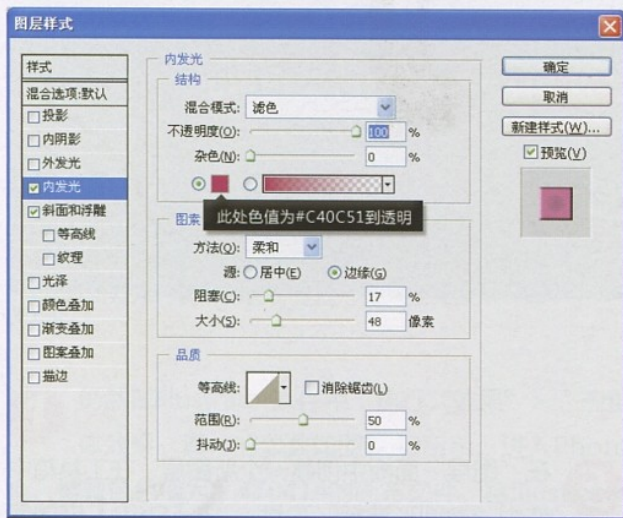


图1-56-1

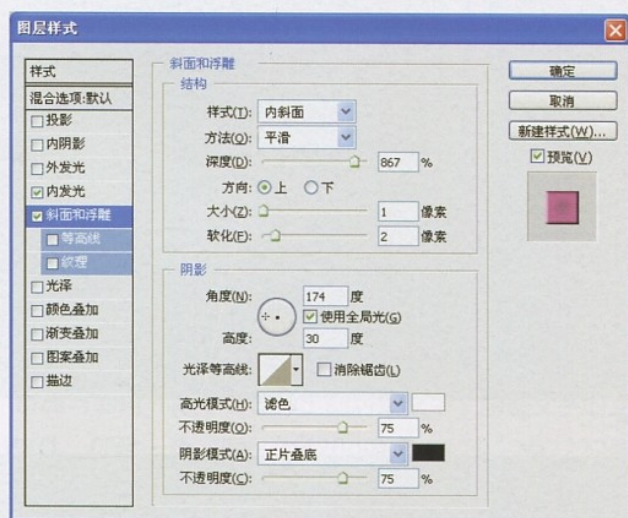


图1-56-2



图1-57

- 9** 下面给字母的立体效果上色。选中“钢笔”工具，将字母的立体效果处最左侧一面勾选出来，按组合键【Ctrl+Enter】，转换为选区，并复制出一个图层。将前景色调整为#d0073c，并进行填充。使用“加深”工具和“减淡”工具在图像中进行涂抹，调整该图层的深浅效果，如图1-58所示。



- 10 采用相应的操作方法，将其他侧面的立体效果制作出来，同样结合“加深”工具和“减淡”工具来调整。这里需要注意对光效的处理，想象光效从一点处投射过来。完成的效果如图1-59所示。



图1-58



图1-59

- 11 接下来制作文字的投影效果，具体做法比较简单。将字母的立体效果图层复制出两个图层并进行位移，调整好位置后，分别添加“高斯模糊”和“动感模糊”滤镜，可以在“滤镜”>“模糊”子菜单中找到。完成的效果如图1-60所示。



图1-60



图1-61

- 12 下面在Illustrator软件中制作缠绕字母上的彩带效果。为了更明确要制作曲线的形状，可以在Photoshop中使用【Print Screen】键拍屏，将获得的图像复制到Illustrator软件中进行参考。按组合键【Ctrl+2】将该图层锁定，在工具箱中选中“钢笔”工具，在字母处绘制一条白色曲线，设置“宽度”为0.25pt。执行“效果”>“三维”>“挤压与倒角”命令，在弹出的对话框中，调整文字的立体效果，具体参数如图1-61所示。



有时候大家会觉得自己的画太过“平坦”，没有立体感。这个时候我们可以适当加入一些具有三维质感的元素造型，来增加画面的空间感和透视感。而且三维的元素本身也要比平面的元素具有视觉冲击力，更能吸引眼球。







图1-62



图1-63



图1-64



图1-65

**13** 同样可以用这种操作，制作很多缠绕在字母上的彩带。将制作出的图形复制到Photoshop中后，为相应的图形制作投影效果，如图1-62所示。

**14** 采用前面介绍的细线效果制作方法，在Illustrator软件中，使用“钢笔”工具和“混合”工具 结合绘制一些密集的细线，如图1-63所示。

**15** 采用同样的方法，为其他部位也制作出相应的效果，如图1-64所示。

**16** 最终效果中投射来的那束光效（参考图1-67）同样也会照在这些细线上，此时要给这些细线添加一些投影及亮光。具体效果如图1-65所示。





- 17 还可以添加一些“文字”、“墨迹”和“舞台灯”等类似的素材效果，制作方法参考前文。具体效果如图1-66所示。



图1-66

- 18 最后对图像进行上色处理。首先创建一个图层，定义渐变颜色为黑色到透明。使用“渐变”工具从上至下进行垂直填充。在“图层”面板中创建一个“渐变”调整图层，填充的渐变色为#0d0b81到#fabe07。调整该图层的混合模式为“柔光”，调整“填充”为30%。完成最终的图像效果，如图1-67所示。



图1-67

#### 1.6.4 小结

此案例中的重点是立体字的效果，此处主要是通过光的阴暗面来体现的，不仅要设想一个光源外，还要对光效有充分的理解。这里需要一定的美术基础做底托，如果素描基础很好，那么应用起来效果就会很好，就可以“突破平面”做出逼真的立体效果。

光线在这个例子中还起到了丰富画面的作用。不仅是这个例子，凡是画面感觉“空虚”时，都可以使用“光线”作为元素来丰富整个画面。







## 1.7 案例五：视觉特效与图形合成技术

### 1.7.1 综述

视觉特效与图形合成技术越来越多地应用在主流的商业设计中，一系列视觉特效技巧和图形合成技术的使用，可以为商业作品带来更加独特的视觉效果，从而区别于其他设计，为客户的产品推广做好视觉印象方面的铺垫。在设计前，应该更多地与客户做好前期的沟通和交流，在理解客户需求和画面意境要求的基础上进行设计，做到对画面效果胸有成竹。







图1-68

### 1.7.2 案例分析

- 项目名称：视觉特效与图形合成技术
- 设计师：韩雪冬
- 创意说明：通过运动的人物，用火和线加以修饰和烘托，让画面得到升华！
- 技术点概述：在本例中将详细讲解图形处理及合成的详细操作步骤。
- 最终设计稿展示：如图1-68所示。





## 1.7.3 创作流程分析

**1** 首先，启动Photoshop软件，新建一个宽为2600像素、高为1200像素、背景色为白色的空白文件。

**2** 将素材的风景图像复制到新文件中。打开类似的“人物”素材文件，选择“钢笔”工具沿人物的边缘绘制封闭路径，按组合键【Ctrl + Enter】，将路径转换为选区。按组合键【Ctrl + C】，进行复制。在进行制作的文件中，按组合键【Ctrl + V】，将人物图像粘贴到图像中。使用“移动”工具，将人物图像移动到相应的位置上，如图1-69所示。



图1-69

**3** 在“图层”面板中选中“人物”图层，按组合键【Ctrl + J】，在当前的位置上复制出一个图层。执行“滤镜” > “模糊” > “动感模糊”命令，在弹出的对话框中设置“角度”为-24、“距离”为360像素，如图1-70所示。

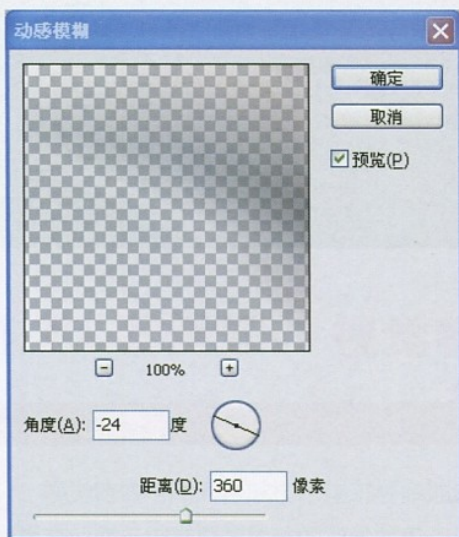


图1-70

**4** 将各个制作完成的动感模糊图层放置到人物图层的下面，并把该图层图像向右移动，这样关键人物有往前冲的感觉。将前景色调整为黑色，背景色调整为白色。在“图层”面板中选中动感模糊图层，单击该面板中的“蒙版”按钮，为该图层创建一个蒙版。在工具箱中选中“渐变”工具，按【Shift】键，从右至左填充一个黑到白的渐变色。这样可以将后面的动感模糊效果虚化，不再那么生硬，如图1-71所示。



图1-71



- 5 启动Illustrator软件，使用“钢笔”工具绘制出两条曲线，设置描边宽度为0.25pt，如图1-72所示。

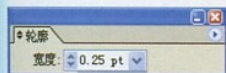


图1-72

- 6 在工具箱中选中“选择”工具，将绘制的两条曲线选中，执行“效果”>“三维”>“挤压与导角”命令，在弹出的对话框中进行具体参数的设置，如图1-73所示。

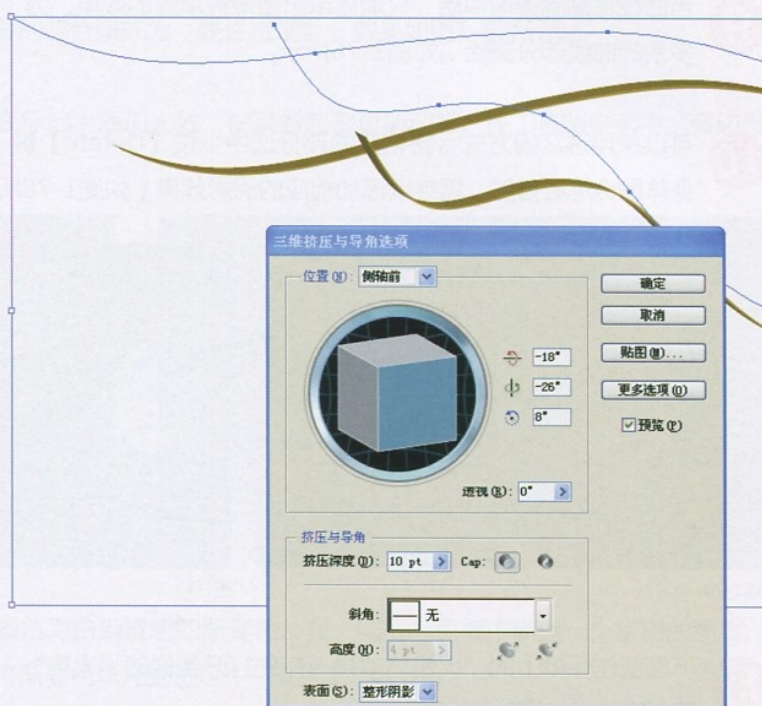


图1-73

- 7 将绘制的所有对象全部选中，按【Ctrl+C】组合键，进行复制。回到Photoshop软件中，按组合键【Ctrl+V】，粘贴到图像中，调整相应的尺寸和位置，如图1-74所示。
- 8 使用相应的方法，在Illustrator 软件中绘制其他的曲线，并添加相应的效果。并将绘制的曲线图形，粘贴到Photoshop 软件中，如图1-75所示。



图1-74



图1-75





**9** 当曲线粘贴到图像中后，只能显示出图像被覆盖的效果。为了让曲线拥有缠绕到人物身体的感觉，需要将一些多余的曲线部分删除，如图1-76所示。

**10** 可以采用选区的方式，将相应的部分选中，按【Delete】键，将相应的部分删除，如图1-77所示。让曲线与身体融合地更自然，需继续添加相应的阴影效果，如图1-78所示。

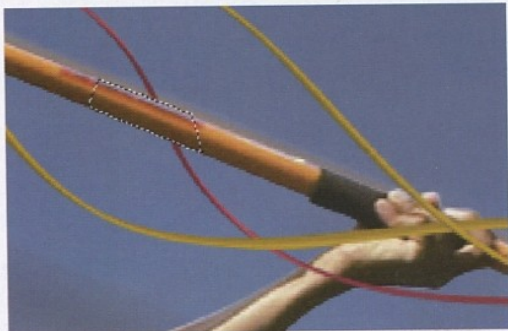


图1-76



图1-77

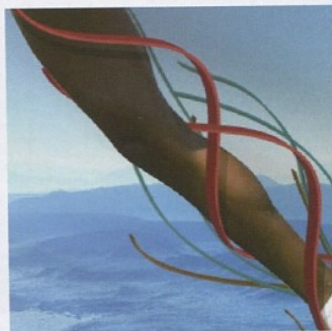


图1-78

**11** 下面制作标枪上的“火焰”效果，首先打开类似的“火焰”素材文件，如图1-79所示。

**12** 将其复制到制作的图像上，按组合键【Ctrl + T】，将该素材移动到相应的位置上，调整图像的尺寸，并旋转相应的角度，如图1-80所示。

**13** 保持图层的当选状态，执行“滤镜”>“液化”命令，在弹出的对话框中，采用相应的工具，将图像调整为如图1-81所示的状态。



图1-79



图1-80



图1-81





**14** 在“图层”面板中选中该图层，调整该图层的混合模式为“线性减淡”，效果如图1-82所示。

**15** 现在可以看到火焰已经在标枪上了，下面在标枪上添加光效，使其看起来更加动感。在工具箱中选中“多边形套索”工具，绘制如图1-83所示的选区。



图1-82



图1-83

**16** 在工具箱中选中“渐变”工具，调整渐变颜色为白到透明的渐变色。在“图层”面板中创建一个空白的图层。按照选区的角度，从顶部向下拖曳鼠标，将渐变色填充到选区中，如图1-84所示。

**17** 在“图层”面板中选中该图层，单击该面板中的“蒙版”按钮，为该图层创建一个蒙版。选中“渐变”工具，调整颜色为黑色到透明，由左至右单击拖动鼠标，定义蒙版的状态，如图1-85所示。



图1-84



图1-85

**18** 采用相应的方法，为人物的腿部位置也添加相同的火焰效果，如图1-86所示。

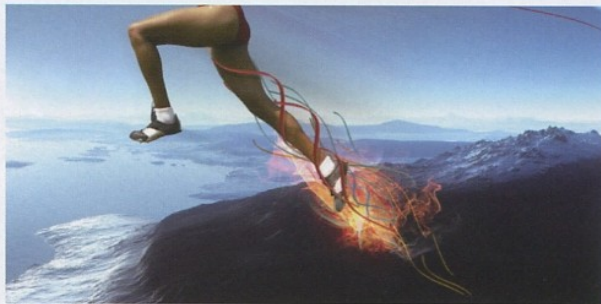


图1-86





**19** 下面为图像添加的点和线的效果，从而让画面更加生动。添加线的效果在前面已经讲述过，可以采用相应的方法进行操作。这里着重对点效果的制作进行阐述。在工具箱中选择“画笔”工具，调整“直径”为10px，将“画笔预设”面板打开，进行如图1-87所示的设置。

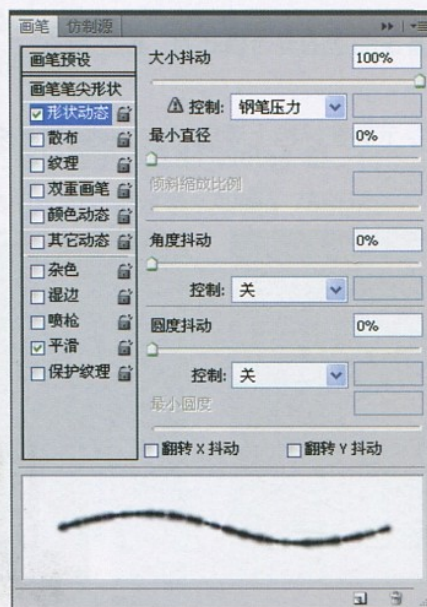


图1-87-1

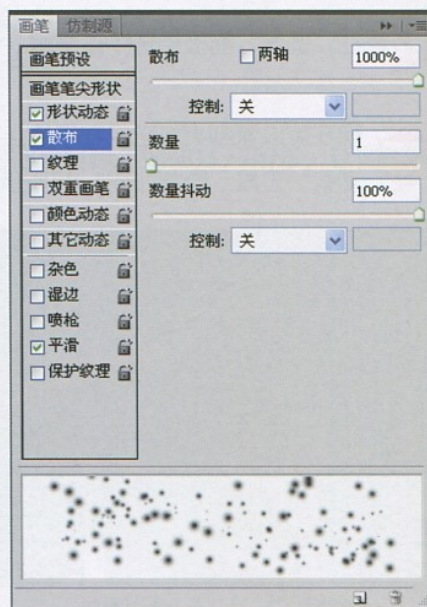


图1-87-2

**20** 将前景色调整为白色，使用“画笔”工具，在如图1-88所示的位置上绘制相应的点效果。



图1-88





**21** 打开一张如图1-89所示的类似素材文件，在工具箱中选中“移动”工具，将该图像直接拖曳到制作的图像中。

**22** 在“图层”面板中，将该图层放置到人物图层的后面，并调整相应的位置，如图1-90所示。保持该图层的当选状态，调整该图层的混合模式为“线性减淡”。使用“橡皮擦”工具将多余的部分删除，如图1-91所示。



图1-89



图1-90



图1-91

**23** 采用相同的方法，在人物的前面制作出类似的效果，感觉火焰是围绕在手臂上一样，使画面效果显得更加真实，如图1-92所示。



图1-92

**24** 最后为整体画面调整颜色。在“图层”面板中选中顶部的图层，在该面板中单击“调整图层”按钮，在弹出的菜单中选中“渐变”选项。在“调整”面板中单击渐变颜色，在弹出的对话框中调整渐变色为#3f0e1a到#987d1f，如图1-93所示。

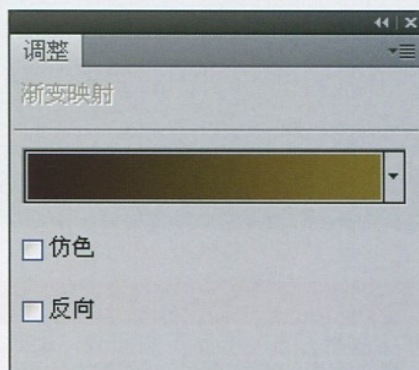


图1-93

**25** 在“图层”面板中，调整该调整图层的混合模式为“强光”，调整“填充”为90%，如图1-94所示。

**26** 最后在图像中添加一些文字点缀，完成整个图像效果的制作，如图1-95所示。

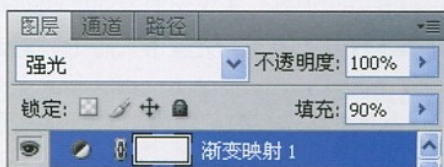


图1-94







图1-95

## 1.7.4 小结

要使图像的合成要达到逼真的效果，对细节的处理尤为重要，这里一定要耐心地去制作。其次是颜色，在本案例中没有用到调整所有素材的色值，而是用渐变映射来对整体画面进行调色的。这样可以保护原始图片颜色的完整性，便于以后再调试的时候，图像不会失真。

制作此类作品时“意境”的刻画很重要，在学习这个例子的制作过程同时，要感受到一幅好的作品在创意上就已经成功了，这里说的创意就包括了素材的选择使用。学习好本章内容，让我们把画面“炫动”起来吧！







## 1.8 本章总结

图形处理的手法很多，本章就其中最常用也是最容易做出效果的“光效效果”处理做了阐述，方法是固定不变的，但是创意和由此产生的视觉需求是多样的。“变化是商业设计不变的真理”，多观看和分析好的商业作品，不断从中吸取养分，这才是图形处理最佳的学习方法。操作技术同样也可以用在其他的图形处理手法上，其中的步骤也可以根据需要重复或者删减。深入理解每一步操作原因的意义远大于记住每一步操作步骤。希望大家能通过阅读本章，明白一个商业设计是怎么一步一步从素材到成稿建立起来的，并用这种思路去多思考和分析你看到的优秀商业设计。找到最适合主题的表现手法，这不是通过几个软件的实例制作就可以通晓的，多试验多对比，学习技法的同时多思考佳作的思路，就会逐渐在商业设计中做到“胸有成竹”。










# 不造作的 心灵摄影

相机是我另一双眼睛  
用她创造心灵影像！

海德娜娜 (hidenana)

海德娜娜  
Hidenana 

摄影师

<http://www.hidenana.com>

<http://www.zcool.com.cn/u/395892/>

大家好，我是娜娜，一名摄影师。我热衷于创作不造作的“心灵摄影”，有幸受邀成为2010淘宝淘女郎官方拍摄北京站合作摄影师，并获大家错爱成为POCO2008年度北京最受欢迎女摄影师，也感谢站酷网给予我“推荐摄影师”的肯定。我坚信每一次快门都是一次心灵的碰撞，每一次人像摄影都是一次个人突围。

来站酷网只有短短的一年，却有大大的收获。认识了很多好朋友，也得到了很多摄影爱好者的热心点评与交流。我在站酷期待你与我交流，爱在站酷。



# NANA's Works

海德娜娜作品欣赏

人像摄影 及 后期







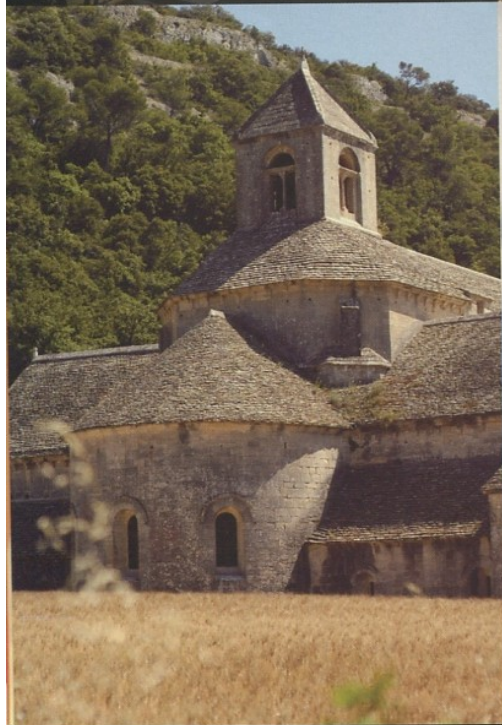


















## 2.1 行业概述

商业摄影是一个很大的门类，也是商业设计的基础行业之一，我们见到的商业广告，其图像元素很多来自于商业摄影师的拍摄。目前国内商业摄影还处于初级阶段，商业摄影业务大多被少数专业公司占有，但商业摄影中还有一个部分在中国发展十分蓬勃，那就是一般以影像工作室为形式的人像摄影。这个门类来源于较早的影楼摄影，随着影楼摄影的形式和拍摄手法僵化以及客户群体的年轻化，客户对人像摄影的要求逐渐不再满足于清晰、美观，而是有了更多创新和个性化的要求，工作室人像摄影也就应运而生。

可是随着越来越多的摄影师加入到这个新生的行业，工作室人像摄影也逐渐进入到竞争激烈的时代。如何在这个时代中突围而出，用独具特色的摄影风格求得发展，是本章作者想与读者们一起探讨的问题。

## 2.2 人像摄影后期风格

下面用我的作品为例，简单的向大家介绍人像摄影后期风格。它们分别为日系暖色、阿宝色（糖水色）、童话色、怀旧色、高调色、LOMO色。我将在下文中重点分享怀旧色、阿宝色、童话色的后期制作要点。

### 2.2.1 日系暖色

日系暖色的特点就是氛围温和，颜色偏红黄等阳光色彩，比较重视人物和环境的融合。柔软亲切的感觉是这种调色追求的效果。它的颜色一般会做一些褪色的处理，色彩效果不算最鲜艳但又不属于暗淡的，是甜美气氛和传达温暖感觉的好色调。亲切如春日午后的日系感觉，在众多后期色调里也许不突出，但看起来很舒服。现在越来越被更多的时尚摄影师采用，如图2-1所示。



图2-1-1



图2-1-2



## 2.2.2 阿宝色/糖水色

这是一度十分流行和深受大家喜欢的一种后期色调。我用的不是很多，只有在适合的片子适合的光感环境下才会调它出来。我认为色调是要跟随片子主题的，从开始构思就应该从光线、环境、摄影手法、模特状态、后期等方面做好整体的考虑。

阿宝色的色彩倾向是女孩感觉的，以呈现粉嫩的肤色为目标，整体照片色调比较鲜艳，饱和度较高，力求呈现清新透亮的感觉。背景一般也会是较鲜艳的色彩，以便和人物呼应，如图2-2所示。



图2-2-1



图2-2-2

## 2.2.3 童话色

这种“后期”我认为不可缺少的色彩是绿色和暗红，或者橘黄 黑色的配合。这种色调注重对比的感觉，背景处理和人物皮肤有呼应，并能很好地衬托人物色彩，并以此来造成与现实的错位感，形成童话般的虚幻感觉。复古色调比较重视质感，后期经常需要适当加入一定的破损、磨损或烟雾等特效来烘托气氛，如图2-3所示。



图2-3-1



图2-3-2



图2-3-3





## 2.2.4 怀旧色

这种旧旧的怀旧色彩也许在一堆色彩鲜艳的图片里不怎么讨好，不过确实是一种很能表达感情的后期方法。例图中的照片的主线是比较安静的，所以我选择在森林里拍摄，并特意挑选了没有阳光的阴天。森林和安静的光线都可以体现静谧的主题。怀旧调色的调子里面经常有很多蓝绿色系的颜色，同时颜色饱和度通常不高。用这种有点暗的色调可以把片子的气氛酝酿得较为安静，引人思考，如图2-4所示。



图2-4

## 2.2.5 高调色

高调就是指画面中70%以上部分色调比较亮或接近白色，颜色偏白，片子比较明亮，但是色彩比较单一，基本上是白色偏多，追求简单干净的画面感觉。因为高调风格可以更好地突出人物，人像摄影师们很多会运用到高调的方法。这种雪白的意境同时也深受女生们的喜爱。我个人很喜欢这样的颜色和场景，例如这组照片就是使用了高调的调色方法，后期制作时，进一步强化构思时干净爽快的感觉，给观者带来强烈而舒适的视觉体验，如图2-5所示。





图2-5

### 2.2.6 LOMO色

LOMO在很多地方被解释为：“Let Our lives be Magic and Open”，随意感强，片子颗粒质感比较大，是辨别这种风格的主要特征。LOMO风格是用夸张艳丽的色彩、扭曲的空间、暗角、模糊、隧道感带给人视觉上的冲击，表现与众不同的世界。它是一种更加恣意、纯粹、主观的拍摄方式，LOMO是突然的思想情绪表达，LOMO可以是主观情绪的宣泄，用照片来表达随意而充满情感的意境。LOMO风格里不需要考虑太多的构图、光线，甚至颜色，这种随手可得的自由感是LOMO风格的精神，如图2-6所示。



图2-6





## 2.3 人像摄影后期概述

一幅好的照片除了拍摄的工作外，后期加工也非常重要。虽然现在的软件技术非常强大，但并不是所有的照片都可以调整好，有些照片还是无法通过后期技术进行弥补的，所以在进行图像后期处理之前，一定要对相应的照片进行甄别。为了得到更好的照片效果，除了在照片的优劣上进行筛选外，还要对系列照片进行整体斟酌。

### 2.3.1 选片连贯主题



图2-7

选择照片连贯主题是主题摄影的一个重点，当然，这一步要有很好的前期拍摄才能完成。我们在前期会进行故事性情景的拍摄，在选片时，尽量不要有太多雷同，一个场景，一个动作，或者体现事件的照片，我会选1~2张照片。比如，看彩色画轴这个动作，低头一张，然后抬头有表情传达的再选一张，这样有一些连贯性，而不会看腻，在排版时，可以把它们放在一起。选择不同角度的片子来组合相应的主题，这让照片组看起来会更有新鲜感。说一个小秘诀，我会从小图看起，小图看起来构图和感觉最舒服的，先挑出来，然后放大看细节如何，比如表情和细节姿态，一套选择好的照片最好有不同的元素，不同的情绪体现，如图2-7所示。

### 2.3.2 构思片子的主色调风格

一般我会根据主题来定色调风格，轻松愉快的就用明亮色调，如图2-8所示，伤心忧愁的就用暗一点的调子，如图2-9所示。但这些都不是很绝对的，看当时自己看照片的感觉。不过这套“冷春·织女”的照片，之前就有了构思和色调的感觉。当我看到原片时，觉得原片色调已经很接近想要的感觉了。因为拍摄的环境和设置的现场光，就营造了一种小氛围，所以后期只是需要把这种色调气氛再渲染一下即可。原片里有的色调是黄色灯光打在脸上的，现在需要做的就是将照片做得再安静一点，再低调一些。色调和对比度，会把它调低，有一点老照片和胶片质感，如图2-10所示。







图2-8



图2-9



图2-10

### 2.3.3 决定要用到的技法工具

对照片进行调整主要会用到的调色命令和工具，如图2-11所示。

1. 复制图层：习惯地保持原图，对比样貌。
2. 曲线：调整照片亮度。
3. 色相/饱和度：微调照片的饱和度。
4. 色彩平衡：调整照片暗调和亮调中的各种颜色饱和度。
5. 可选颜色：调整照片细节。
6. 亮度/对比度：把照片做旧一些。
7. “减淡”工具：将高光部分进行细节调整。
8. “裁切”工具：把握最后的照片构图。

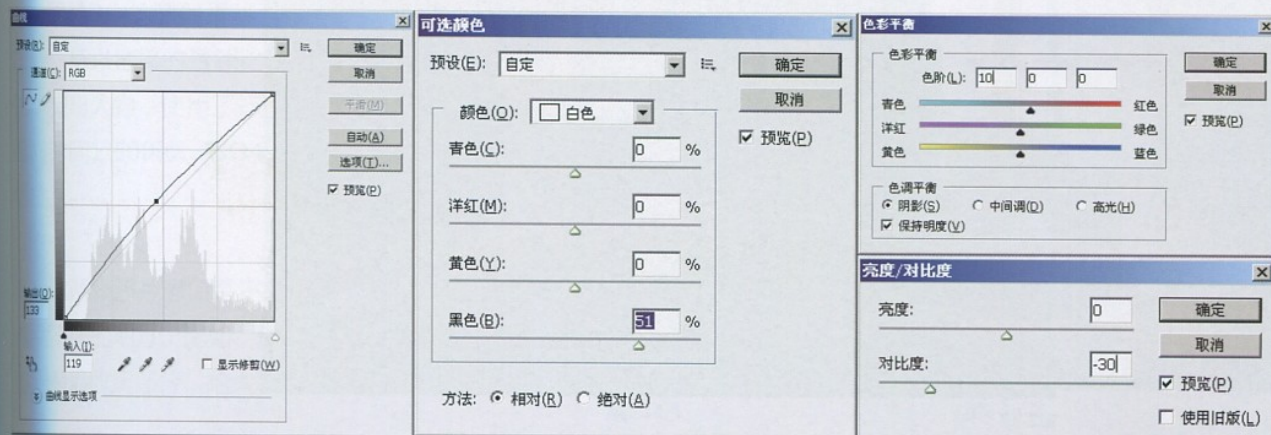


图2-11





## 2.4 案例一：怀旧色《冷春·织女》

### 2.4.1 前期准备

当我们要进行拍摄前，不能直接将模特（客人）拉到摄影棚中，生硬地带到摄影师的脑海中，而是一定要好好和模特进行沟通，让模特了解摄影师想要拍的主题，和她沟通想要的色彩，认同整体片子的气场。沟通充分后下面就开始主题场景道具的准备，我喜欢准备很文艺感的道具，往往是现有生活中的东西。比如：木头置物箱、别致的软尺、五颜六色的线轴、铁塔小摆件等。花边和彩色线轴的准备是装饰空间的细节，本身的特殊质感和颜色可以帮助我们更好地体现织女的主体。我个人也很偏好这些小细节的拍摄，这些道具穿插其中，是气氛营造的绝好元素。这种视觉触感相信有很多女孩有共鸣，如图2-12所示。



图2-12





## 2.4.2 开始拍摄

拍摄时把我们准备的東西先安排好摆放的位置,选择服装一定要配合主题,在现场准备一些简单的灯光。在这套外景中我们并没有准备专业的闪光灯,通过自然光和现场光完成全部的拍摄。在如图2-13所示的照片中,我们也能大概看到光线的来源。人物的左侧是一扇大窗户,很好的天然柔光箱。顶光有室内一个灯源,模特右侧用了现场的一个小台灯补光。这些都不用特别携带专业灯光器材,就能帮助我们较好地布置好需要的光线。



拍摄时,尽量保持最亮处不要过曝,调整曝光值时,最好保持最亮处的色彩饱和。如果不能保持整个画面最亮处都有细节,建议人物上面最少没有太过曝光过度的点。对于非专业摄影师来说保守一些,给后期可以留一些小空间。

拍摄时尽量选择不同的光线空间和机器位置。如图2-14所示的两张照片,我分别选择了逆光和两款镜头。照片A是广角镜头拍的(适马 10-20MM 广角镜头),把整个人物所在空间场景给大家体现出来。因为这一取景中场景元素内容比较多,需要交代清楚,让画面更加饱满,具有故事感。

照片B中的窗口是半逆光的,需要的意境比较重要,所以选择的景深比较小,让后面景色相对弱化,突出人物,使用了标准镜头。焦距50, F1.8, 曝光时间1/500秒, ISO400, 或采用全逆光都可以尝试。

这两张照片窗口是不同光线的,我会把它们安排到不同的地方。比如,照片B是大逆光的,我会安排到最后收尾部分,给大家留下一个遐想空间。



图2-13



图2-14-1



图2-14-2





当按照上述的内容进行了拍摄前的各种准备后，并且将要最终输出的照片选定后，就可以使用Adobe Photoshop 软件对图像中的一些瑕疵进行相应的调整。本节中提供了三个不同照片的操作流程，虽然每张照片都不同，但是通过学习和操作后，一定可以总结出一套相应的操作方法。

## 2.4.3 后期流程分析

当遇到一个构图并不是非常好的照片时，首先要对该照片的构图进行相应的调整，这样才能保证在后期的颜色调整中，更好地对全局进行把握。在调色操作部分，主要运用了“色彩平衡”、“可选颜色”和“亮度/对比度”等调色功能，虽然在表面的状态看来每一种调色工具只是形式上不同，调整出的颜色都差不多，但是从理论上来看，每一种调色工具的操作途径是不同的，主要可以更好地对颜色进行把握。具体的操作如下。

- 1** 启动Adobe Photoshop软件，按下组合键【Ctrl + O】，将原图照片打开，如图2-15所示。
- 2** 在工具箱中选中“裁切”工具，在图像中单击拖动鼠标，选中要裁剪的区域，按下【Enter】键，确定要裁切的区域，如图2-16所示。每张照片根据构图不同，选择的区域也是不一样的，裁掉多余的部分，让照片显得更加美观，构图也更加饱满，如图2-17所示，裁剪前后对比图，如图2-18所示。



图2-15



图2-16



图2-17





图2-18

**3** 为了方便后面的操作，需要在“图层”面板中增加新的图层，在新图层中进行调色制作。保留原始照片的图层，方便在调色不满意时，返回到原始状态。在“图层”面板中选中要进行复制的“背景”图层，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选中“复制图层”选项，在弹出的“复制图层”对话框中调整图层的名称，单击【确定】按钮。也可以按下组合键【Ctrl + J】，复制选中的图层，图层窗口中会增加一个“调色”的图层。单击图层左侧的“可视”图标，可以关闭该图层，方便与下一图层的对比。下面就要在“调色”图层中进行调色的操作，如图2-19所示。

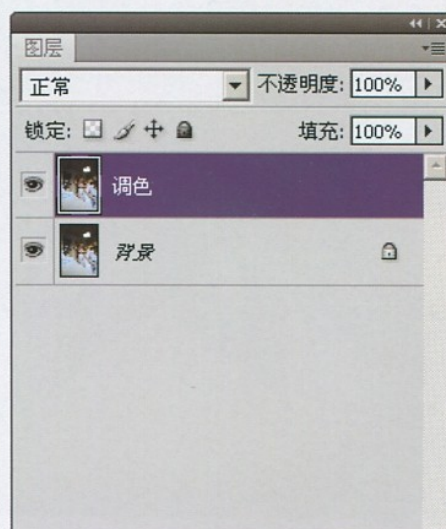


图2-19





**4** 保持该图层的当选状态，执行“图像”>“调整”>“色彩平衡”命令，或按下组合键【Ctrl+B】。在弹出的“色彩平衡”对话框中，调整的“色阶”参数为10、0、0。在“色调平衡”选项区域中选中“阴影”选项，勾选“保持亮度”选项，如图2-20所示。“色彩平衡”主要是对照片的色彩进行调整，增加一些照片中缺少的颜色，或加强一些照片中想要突出的颜色。

**5** 在“色调平衡”选项区域中，选中“高光”选项，调整“色阶”参数为0、0、-40，这样操作能使照片中的亮色部分增加一些黄色，如图2-21所示。

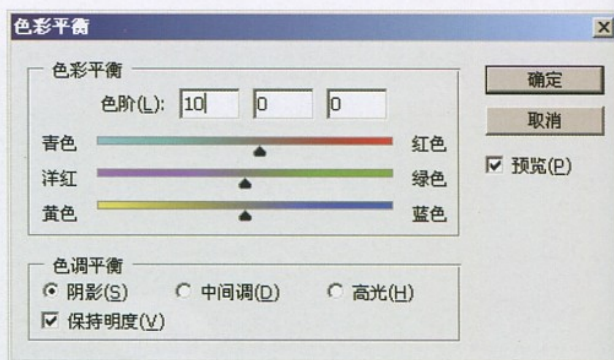


图2-20

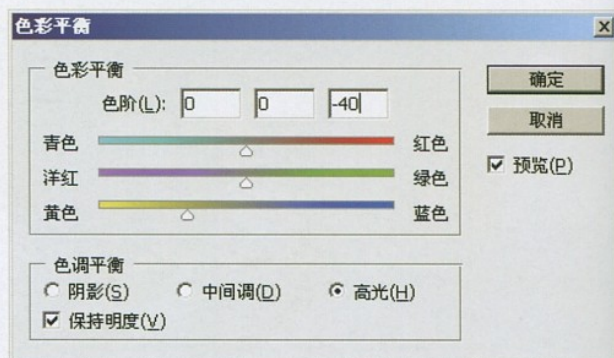


图2-21



图2-22

**6** 单击【确定】按钮，得到相应的“色彩平衡”调整效果，如图2-22所示。





- 7 保持该图层的当选状态，执行“图像”>“调整”>“可选颜色”命令，打开如图2-23所示的“可选颜色”对话框。在“颜色”下拉列表中选中“白色”选项，具体数值如图所示。

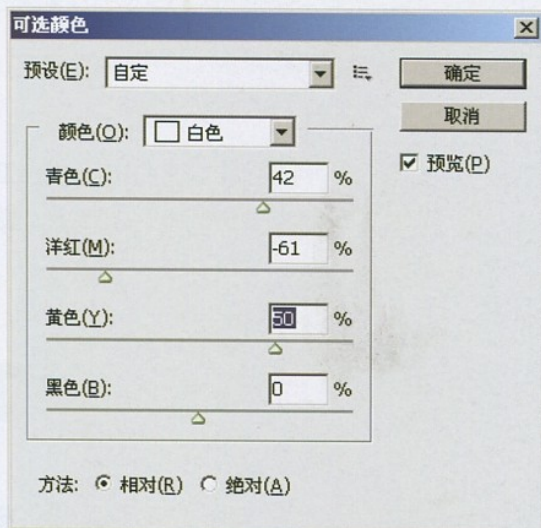


图2-23-1



图2-23-2

- 8 保持该图层的当选状态，执行“图像”>“调整”>“亮度/对比度”命令，弹出如图2-24所示的“亮度/对比度”对话框。在该对话框中，调整“对比度”参数为-30，其他参数保持默认，单击【确定】按钮。

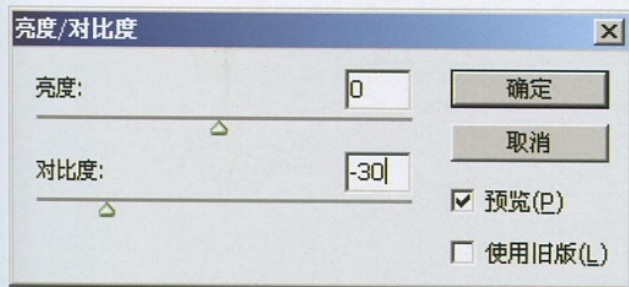


图2-24-1



图2-24-2





- 9** 在工具箱中选中“减淡”工具，在该工具的属性栏中的“范围”下拉列表中选中“高光”选项，调整“曝光度”参数为50%，如图2-25所示。



图2-26

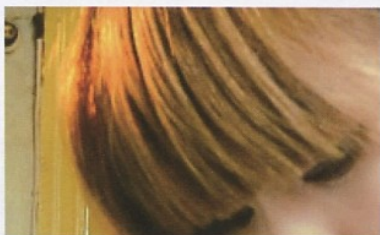


图2-28



图2-29



图2-25

- 10** 使用“减淡”工具，在照片中人物的头发高光区域单击拖动鼠标，增加其高光效果，如图2-26所示。

- 11** 在工具箱中选中“加深”工具，在该工具的属性栏中的“范围”下拉列表中选中“阴影”选项，数值如图2-27所示。

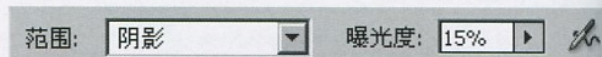


图2-27

- 12** 使用“加深”工具，在照片中人物头发阴影处单击拖动鼠标，如图2-28所示。

- 13** 在工具箱中选中“套索”工具，在照片中将人物的头发部分框选起来，用于后面进行单独锐化处理，让头发更具质感，如图2-29所示。





14 执行“滤镜”>“锐化”>“锐化”命令，在滤镜设置对话框直接进行相应的效果调整，锐化后的头发效果，可以看到光感变得更加强烈。到此，该照片的调色处理完成，效果如图2-30所示。



图2-30





- 15 对比调整前与调整后的区别,调色后的照片色相倾向更明显、更明亮。这一步后还可以根据自己的理解和喜好再进一步调整色彩。如果感觉太亮,就再把对比度调节得暗一些,如图2-31所示。



图2-31

#### 2.4.4 小结

这里的调色部分,主要运用了色彩平衡等三大功能。用“色彩平衡”调色,可以自然地把照片调到希望的色调,不会很生硬,因为是为三个调子来调整的,暗调的颜色、亮面的颜色都可以随意把握。掌握一个色彩平衡,即可随心所欲地制作出自己喜欢色调的照片了。





## 2.5 案例二：糖水色《未来，未来，双生花姐妹》

### 2.5.1 前期准备

#### ● 拍摄前的准备

因为是拍摄俩姐妹，所以我在拍前大概构思了照片的气氛，在脑海里预想一下场景，并将画面设定成快乐亲密的感觉。根据设想，我准备了定焦和广角镜头，以便随时切换视角和画面感。服装上安排她们都穿着白色的T恤衫，这种小默契，可以让画面更完整、更统一。

#### ● 光线的采景

下午的时候，光线还不错，从画面上能拍出树影和斑斓的光影。加一些逆光的手法会产生更好的效果。

#### ● 环境的配合

这个主题，我运用了大片的草地，因为草地颜色很好，而且很宽广，发挥的空间很大，不会因为周围杂乱的环境破坏画面，所以很理想。再加上可以在草地上坐，或者躺，更提升玩耍空间，还可以摆很多造型。草的质感和皮肤又有一些对比，更加能体现青春的主题。

#### ● 生动的动作抓拍

在拍摄她们的时候，有的时候会设定一些动作，比如一起躺在草地上做奔跑状，或者一起把手臂伸到头上，做伸展运动。做这些动作的时候，主角们会自然地流露出特别开心的表情，拍起来更自然，有乐趣。当然双人的动作也不能完全一致，有变化的画面才更加吸引人，比如一个人坐，一人躺着，或者方向反之，都能营造随意感。一些单人的特写也是采取抓拍的形式，比如一个远望的眼神，加之回眸看向镜头方向，都是牵动人心的瞬间。不做作，在拍摄这个画面的时候，可以引导模特放松状态，自然地交谈。

#### ● 光线的采景

这里可以用PS调整光线的操作。开始照片效果不好，如何通过PS操作调整到自己想达到的光效，如图2-32所示。



图2-32





## 2.5.2 后期流程分析

本节照片调色实例中，主要是使用“可选颜色”、“曲线”和“亮度/对比度”调色功能，但不是一次就可以达到最终效果的，需要反复循环使用这些功能命令，对图像中每一个细节中的颜色都调整到完美的状态。具体的操作方法如下，最终效果如图2-33所示。



图2-33

- 1 启动Adobe Photoshop软件，按下组合键【Ctrl + O】，打开原图文件，如图2-34所示。



图2-34





- 2 执行“图像”>“调整”>“可选颜色”命令，弹出“可选颜色”对话框。在“颜色”下拉列表选中“红色”选项，调整“青色”参数为-78%，在“颜色”下拉列表选中“白色”选项，调整“黑色”参数为51%，其他参数保持默认。单击【确定】按钮，得到如图2-35所示的效果。



图2-35

- 3 执行“图像”>“调整”>“曲线”命令，或使用组合键【Ctrl + M】，在弹出的“曲线”对话框中的直线上，单击鼠标，创建一个节点。数值如图2-36所示，画面效果如图2-37所示。

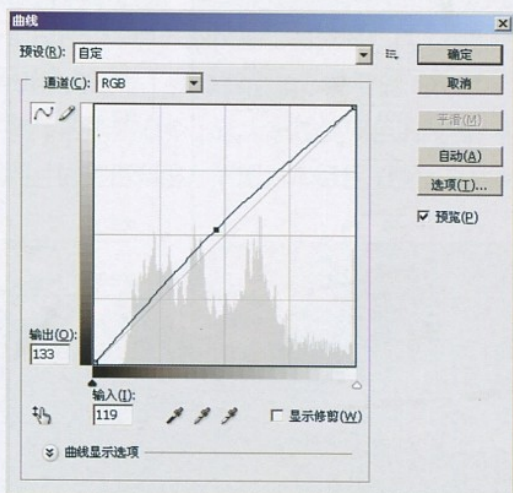


图2-36



图2-37

- 4 执行“图像”>“调整”>“亮度/对比度”命令，如图2-38所示，效果如图2-39所示。“亮度/对比度”的调节很常见，“亮度”主要是把照片调亮或调暗，对比度主要使照片颜色对比加强或减弱。

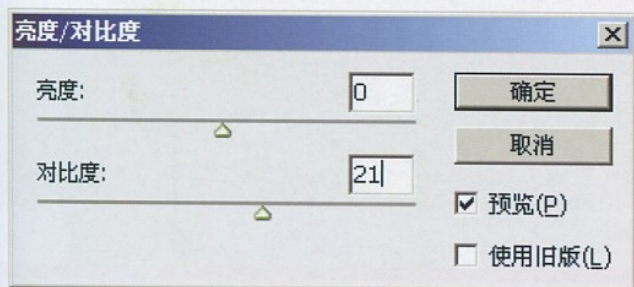


图2-38



图2-39





- 5 执行“图像”>“调整”>“曲线”命令，或使用组合键【Ctrl+M】，在弹出的“曲线”对话框中的直线上，单击鼠标，创建一个节点，具体数值如图2-40所示。调整后效果如图2-41所示。

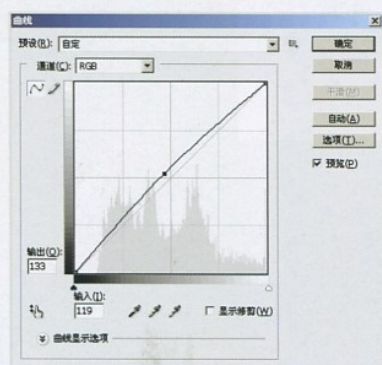


图2-40



图2-41

- 6 执行“图像”>“调整”>“可选颜色”命令，在弹出的“可选颜色”对话框中分别调整黑色、黄色、红色，数值如图2-42所示。单击【确定】按钮，得到如图2-43所示的效果。

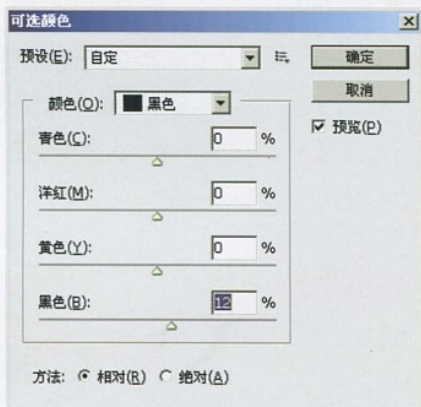


图2-42-1

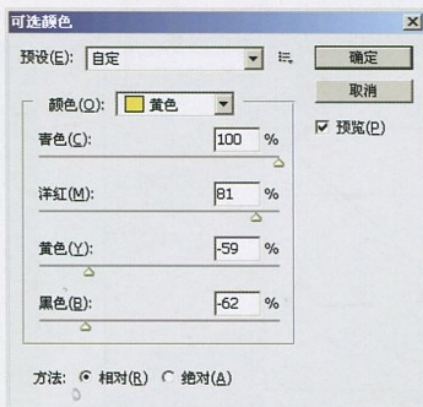


图2-42-2

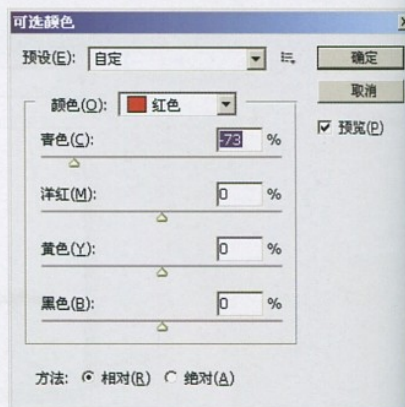


图2-42-3



图2-43





7 到此完成整个照片的色彩调整，效果对比如图2-44所示。



图2-44

### 2.5.3 小结

大家会发现在这一组操作中，有一些很重复的过程，其实用到的命令比较简单，重点是反复地对颜色进行调整和比对，对照片进行颜色调整的过程，就像在酿酒，需要时间和思考，慢慢地调节需要耐心，也需要对颜色的感悟把握。希望通过反复的、简单的调整命令，让大家感受调色的过程。熟练地使用Photoshop 的色彩命令，就像手中的调色板一样，从而掌握照片的颜色调整。下图为本组片子中的其他相片，如图2-45所示。



图2-45





## 2.6 案例三：童话色《在我们眼前的那些童话》

### 2.6.1 前期准备

拍摄这个主题使用的是棚拍，很多效果和前景都需要后期添加。不过我想和大家分享的是，好的合成作品，后期固然重要，前期也是需要好好拍摄的。我觉得不能把一切都交给后期制作这个环节。就比如前期的妆面，模特的引导，画面的表现力，都尤其重要。这也是关系到我们拍摄后，后期制作的配合是不是会完美，后期加入的东西是否和作品本身相辅相成。

- 拍前准备，定了简单的服装，因为我们的妆面设计很夸张，为了不抢走主体，我选择了一件简单的黑色衣服，还有手工做的粉色纱，如图2-46所示。



图2-46



- 拍摄中，很轻松，我们尝试很多表情，还有各种的假设，比如生气、惊讶、开心、冥想等。很显然，这些不同的尝试，可以让我们有更多后期的内容，有更多想象的空间，如图2-47所示。



图2-47

- 后期，就是加入每一张照片里可以联想到的一切了，如图2-48、图2-49所示。



图2-48







图2-49



### 2.6.2 后期流程分析

Adobe Photoshop软件不但能够对照片中的颜色进行较为随意的调整外,还可以对照片进行更加艺术化、自由化的调整和再创作。在本节实例中,首先对照片中颜色体系进行调整,重点是为人物添加各种数码配饰,通过相应的物品,更好地表现照片中的意境。最终效果图如图2-49所示。具体的操作方法如下。

**1** 启动Adobe Photoshop 软件,按下组合键【Ctrl + O】,在打开的对话框中选中要操作的照片,单击【打开】按钮,照片如图2-50所示。



图2-50

**2** 在工具箱中,选中“套索”工具,按照如图2-51所示的状态,将相应的部分选中。



图2-51





- 3 执行“图像”>“调整”>“可选颜色”命令，数值如图2-52所示。效果如图2-53所示。

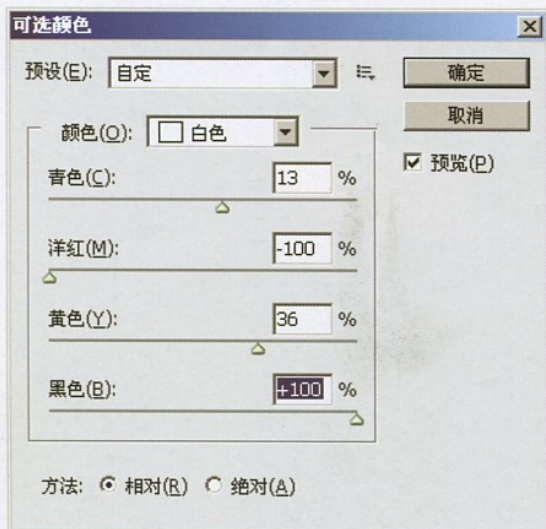


图2-52



图2-53

- 4 在工具箱中，选中“仿制图章”工具。按住【Alt】键，在照片中相应的颜色位置上单击鼠标，定义相应的颜色标本。释放【Alt】键，在图像的边缘处单击拖动鼠标，并把照片边缘的颜色填补均匀，如图2-54所示。

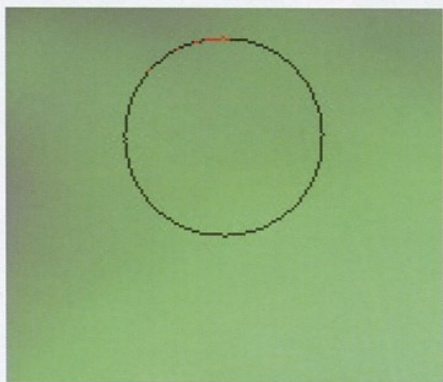


图2-54-1



图2-54-2



5

6

+C]  
键【  
个新

7

相应

8

2-58月



5 按下组合键【Ctrl+O】，找到一张有龟裂感觉的素材图片，如图2-55所示。



图2-55

6 在打开的图片中，按下组合键【Ctrl+A】将所有的图像区域选中。按下组合键【Ctrl+C】进行复制，回到编辑的照片文件中，按下组合键【Ctrl+V】，将龟裂图片粘贴到图像中，作为一个新的图层，如图2-56所示。

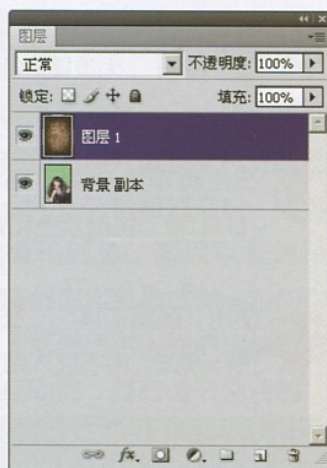


图2-56

7 在“图层”面板中保持粘贴图层的当选状态，调整该图层的混合模式为“正片叠底”，得到相应的效果，如图2-57所示。

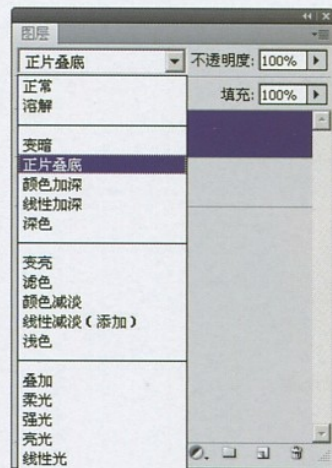


图2-57-1



图2-57-2

8 在图层面板中，保持粘贴图层的当选状态，调整该图层的“不透明度”为60%，如图2-58所示。



图2-58-1



图2-58-2





- 9 保持该图层的当选状态，在“图层”面板中单击“添加蒙版”按钮，为该图层添加图层蒙版，如图2-59所示。
- 10 在工具箱中选中“画笔”工具，或按下【B】键。按下【D】键，将前景色和背景色恢复为默认的黑和白。
- 11 使用“画笔工具”，在蒙版中单击拖动鼠标，沿着人物边缘进行涂抹，将下层人物完整地显示出来，如图2-60所示。



图2-60

- 13 在打开的图片中，按下组合键【Ctrl+A】将所有的图像区域选中。按下组合键【Ctrl+C】进行复制，回到编辑的照片文件中，按下组合键【Ctrl+V】，将龟裂图片粘贴到图像中，作用一个新的图层。在工具箱中选中“移动”工具，将该图层移动到人物的头部位置。按下组合键【Ctrl+T】，按住【Shift】键等比例调整相应的尺寸。最终效果如图2-62所示。

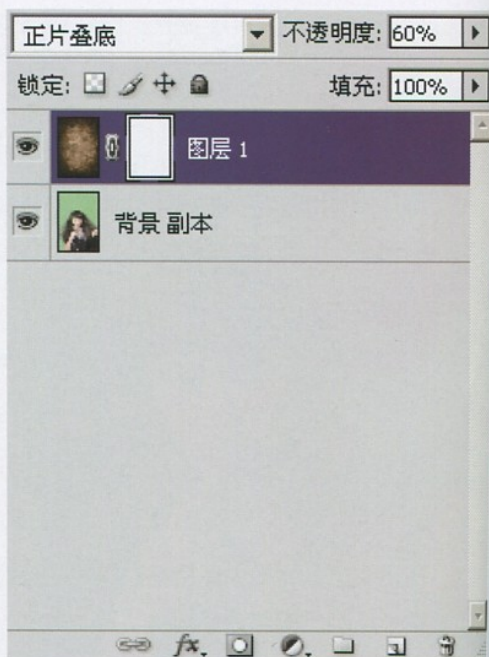


图2-59

- 12 按下组合键【Ctrl+O】，打开如图2-61所示的书和苹果的PNG透明素材图片。



图2-61

图2-62

## 2.7

摄  
熟练使  
作品质  
心境，





图2-62

### 2.6.3 小结

这部分的重点是让我们更好地把想法和照片以及素材更完美地结合，让它们相辅相成，服务于拍摄和创意，最后以最简单的方法创造出更具视觉冲击的作品。上面例子中人物的表情和素材是互动的，是有情节性质的，让观看的人有进一步想象。背景颜色也是根据我们要的复古主题所做的调整，绿色和前面的橘色眼妆也在颜色上进行了呼应、对比，更加突显主题。巧妙地配合是本节实例的重点。

## 2.7 本章总结

摄影表面上看只是一次按下快门的动作，但是要想拍摄出优秀的摄影作品，需要做大量的功课。对器材的选择和熟练使用、对光源的设计和安排、对后期软件的了解和研究，甚至对自身审美的提升以及和模特之间的沟通都是影响作品质量的重要条件。平时多注意对优秀视觉作品的欣赏并在创作中大胆尝试新的手法和技术，只有保持不断创新的心境，才能不断保持摄影作品的优秀。





# 图标的





# 表达力

色彩表达情感，  
图形传达语言。

## 董景博 (Iconsbox)

界面设计师 Iconfans创始人

<http://www.iconfans.com>

<http://www.zcool.com.cn/u/21379/>

董景博  
iconsbox

大家好，我是iconsbox。北服毕业后，我先后在微软、新浪、网际快车等工作。08年初，创建了iconfans界面设计专业论坛。09年初加入傲游天下，担任设计部总监职位。

2003年在校期间我就开始接触UI设计，并一直在这个领域工作，认识了很多同道中人，也见证了国内UI设计的发展。Iconfans论坛的创立正是为了打造一个优良的专业UI交流空间。在2008国际GUI冠军赛中，Iconfans团队获得全场最佳团队铜奖，证明了中国UI设计师的实力。

站酷网是近年来最具革新性的设计网站，更是设计师们展示自我、交流专业的绝佳舞台。希望站酷人开动马力，成为未来设计类网站的领跑者和启明星！



# ICONSBOX's Works

董景博作品欣赏

界面设计、图标设计



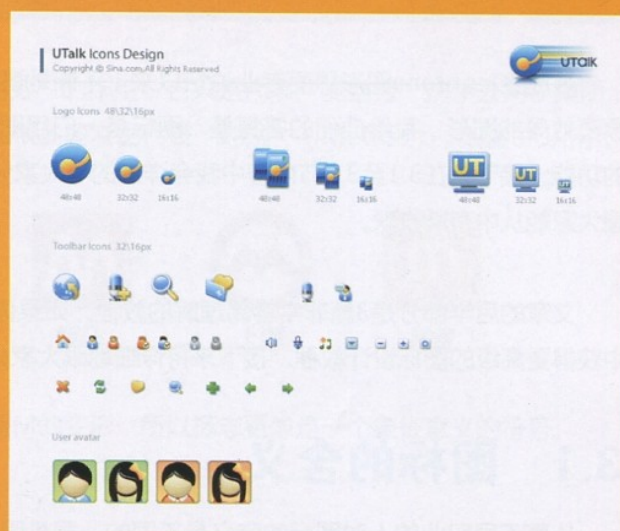






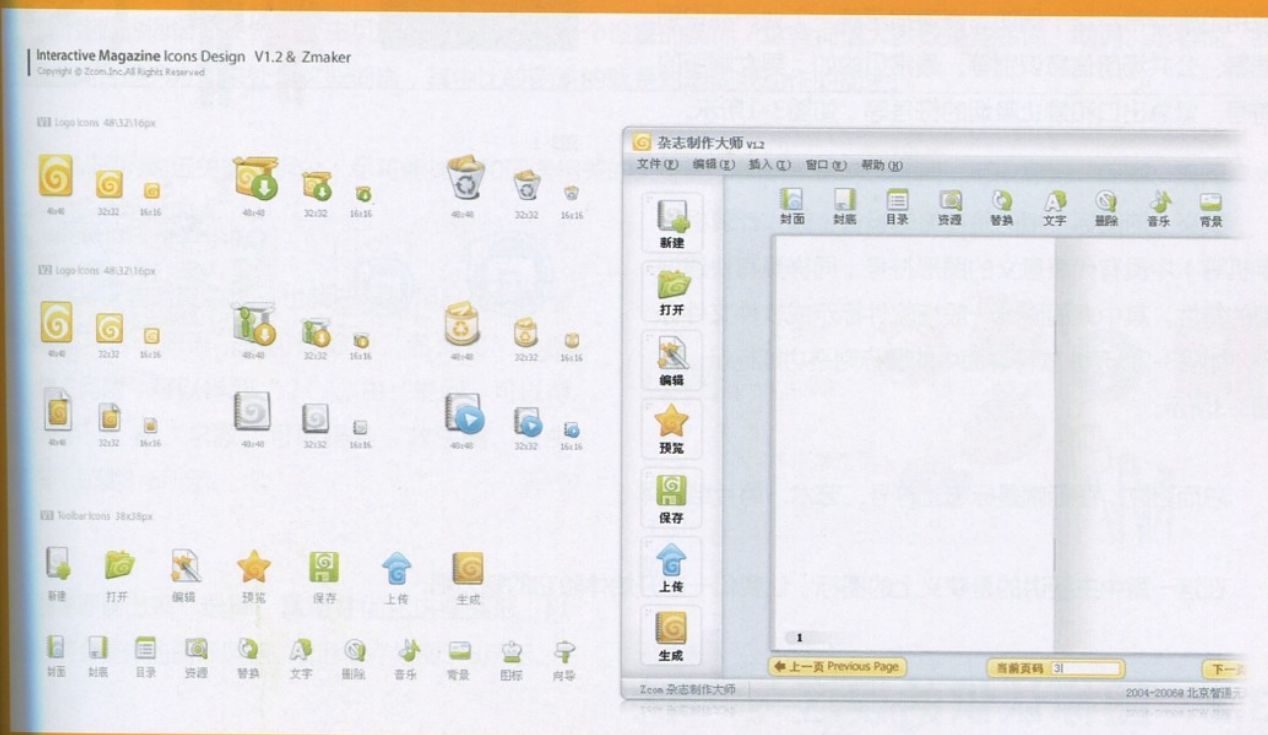
安利光盘图标

创作时间：2007年8月 / 服务客户：安利 / 使用软件：Photoshop / Illustrator



UTalk

创作时间：2005年10月 / 服务客户：sina / 使用软件：Photoshop

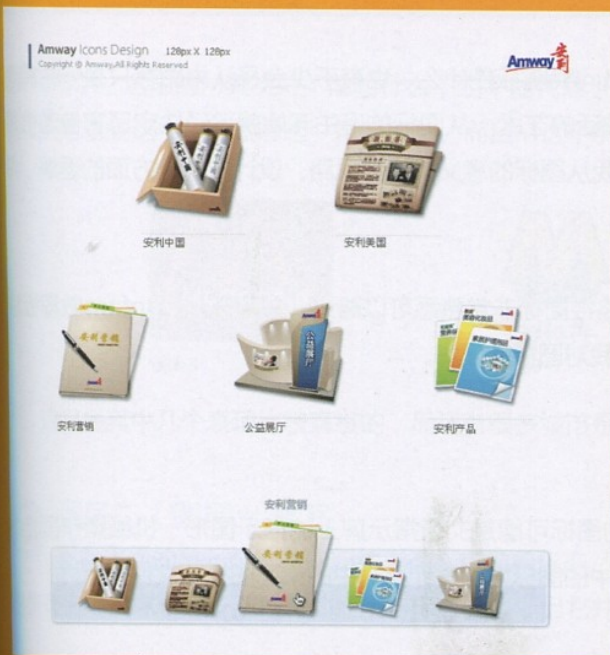


Zmaker电子杂志制作大师

创作时间：2007年9月 / 服务客户：ZCOM / 使用软件：Photoshop

浏览更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/21379/>





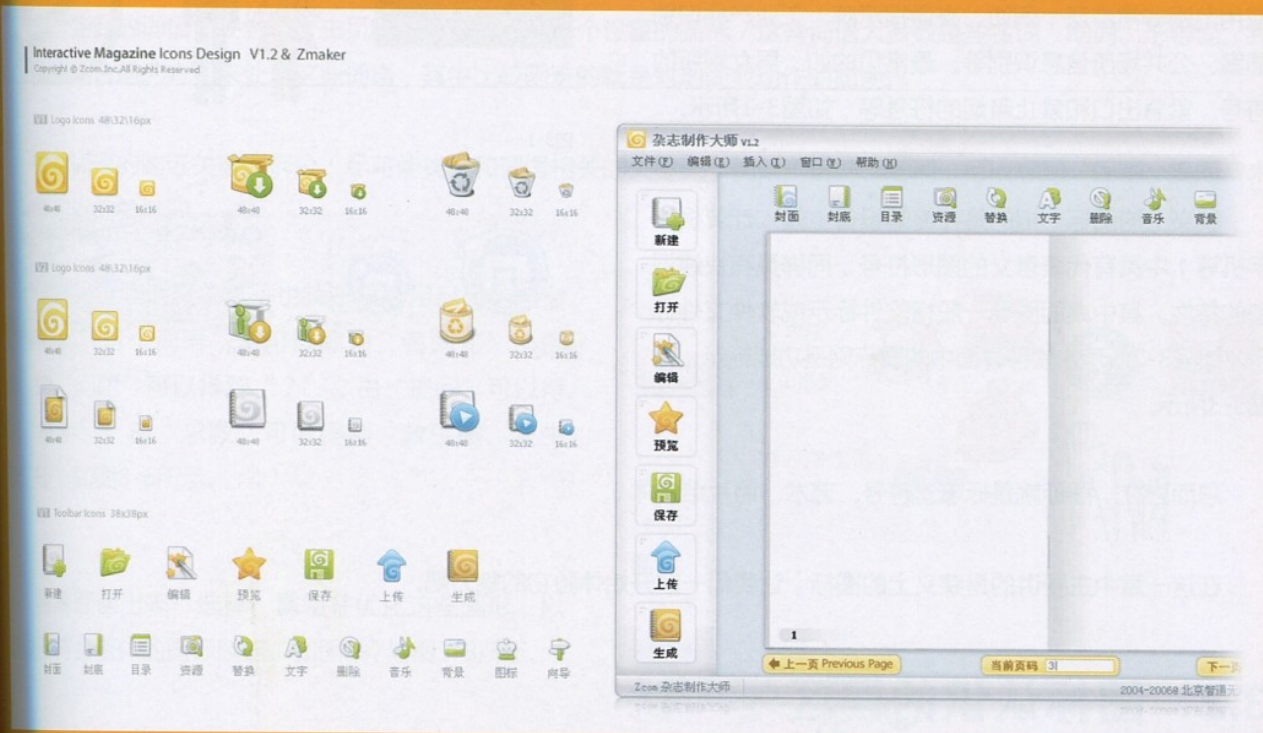
#### 安利光盘图标

创作时间：2007年8月 / 服务客户：安利 / 使用软件：Photoshop / Illustrator



#### UTalk

创作时间：2005年10月 / 服务客户：sina / 使用软件：Photoshop



#### Zmaker电子杂志制作大师

创作时间：2007年9月 / 服务客户：ZCOM / 使用软件：Photoshop

浏览更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/21379/>



从成立Iconfans图形界面专业论坛以来，不断地有会员问我图标是什么，也有不少会员认为图标只是一个拥有漂亮效果的图形，我给他们的答复是：图标是一门用图形说话的艺术，从图标的诞生开始就已经决定了它传递信息的功能。接下来在3.1至3.9节内容中我会详细的与大家分享我从图标的意义、设计思路、设计要素等方面的理解，希望大家能从中有所收获。

文章的后半部分是3篇非常容易理解的教程。如果你对路径图标非常熟悉可以略过，并可以从iconfans教程板块中获得更高级的图标设计教程。接下来将详细地跟大家分享我对图标的理解。

## 3.1 图标的含义

从事不同职业的人对图标的定义是不同的，司机眼中的图标可能是交通指示牌上的指示图形；机械操作员眼中的图标可能是操作面板中按钮上的图案；计算机开发人员眼中的图标可能是计算机中的桌面图标和文件图标。

上面的说法都是没错的，只是需要用概念给“图标”下一个定义。

图标分为广义和狭义，广义上的图标，指的是有代表意义的图形符号，具有快速识别，便于记忆的特性，应用范围非常广泛，例如：交通指示牌、工业产品识别图案、公共场所信息识别等。最常见的如：男女厕所的符号、紧急出口和禁止吸烟的符号等，如图3-1所示。



图3-1

狭义上的图标，指的是在终端设备（如：计算机、手机等）中具有代表意义的图形符号，同样具有快速识别的特性。其中桌面图标一般指软件标示或软件文件标示，如图3-2所示，软件界面中的图标则是功能标示，如图3-3所示。



图3-2



图3-3

总而言之，图标就是标志、符号、艺术、照片结合体。

在这一章中主要讲的是狭义上的图标，让我们一起开始体验它的魅力吧。

## 3.2 图标认识的误区

### 1 误区一：图标 ≠ 标志

有时候会听到有人跟我讲，“给我们公司设计一个图标吧。”也就是说，这个客户认为公司的标志就是个图标。虽然标志也有隐喻的手法，但它更是一种具有代表性的符号来象征某个事物，例如：“麦当劳”的标志-M，如





图3-4所示，这里的M其实并不隐喻什么，也不能代表“麦当劳”的作用，它只是代表“麦当劳”这个公司、集团，能让大家看到这个M时就想起“麦当劳”。而且M这个字母在很多国家也代表“地铁”（Metros），如图3-5所示。



图3-4



鹿特丹



罗马



上海



雷恩

图3-5

这只是其中几个表现比较直接的，而还有很多城市是使用M的变形，所以标志更像是一个象征意义的符号。

## 2 误区二：图标 ≠ 图案

图案表现的是一个物体的归纳形态、或抽象形态，它往往仅表现事物本身，而非隐喻。不能否认的是有些图腾也是有它隐含意思的，不过它的作用与标志类似，但它并非图标。

## 3.3 图标表意——图标的灵魂

当在设计一枚图标时，第一件事情就要考虑“做一个什么样的图标”。

分析要做的词语：要做一个主页的图标？还是做一个设置的图标？这些词语大多数是些名词、动词、形容词。我们需要找到合适的方式来处理这些词语，其中比较困难的就是对动词或动作的描述。

根据词语的临近关键词拆分：尽可能找出和词语相关的关键词，例如：帮助、动词，可以想到“问题、提问、求救”等相近的关键词。

尽量将这些词具象化：也就是需要用已有的图形结构去解释这个词语，也可以称为“名词化”。例如：由“问题”可以得到“？”、由“提问”可以得到“举手”、由“求救”可以得到“救生圈、救生衣”等，如图3-6所示。



图3-6

将草图画出来：选择、重组并优化这些图形，以便能够符合整体的图标风格，如图3-7与图3-8所示。



图3-7



图3-8





### 3.4 图标风格——图标的定位

这个阶段就是定位图标风格的阶段，这时就要考虑“这些图标要做给谁？”图标的受众是哪种类型？现在的图标风格基本上可以分为商务风格和卡通风格。商务风格中有两种偏向，一种偏正式，如图3-9所示。另一种偏活泼，如图3-10所示。同时也有两个极端，一种是平面单色方式，另一种是写实方式。前者经常会在一些专业的绘图软件中使用，后者在Mac OS系统中也较为常见。卡通风格常常会在一些儿童多媒体或游戏软件界面中找到，它们使用鲜艳的颜色和具有故事情节的图标来吸引用户，如图3-11所示。不同类型的用户对图标展示的期望也是不同的，所以要根据他们来选择图标设计的风格。

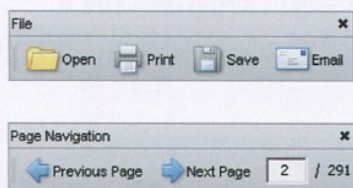


图3-9



图3-10

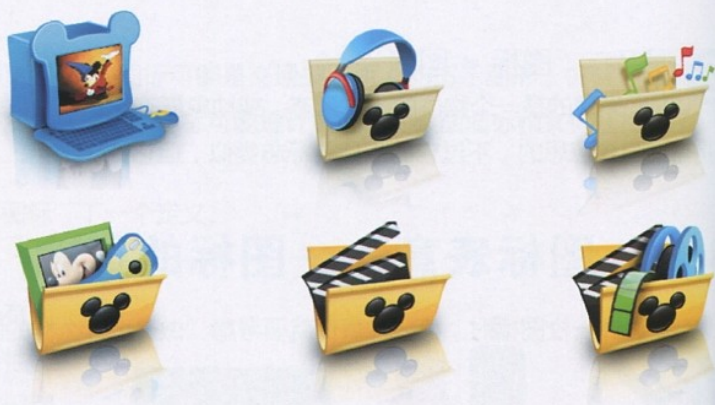


图3-11

### 3.5 Windows图标的应用

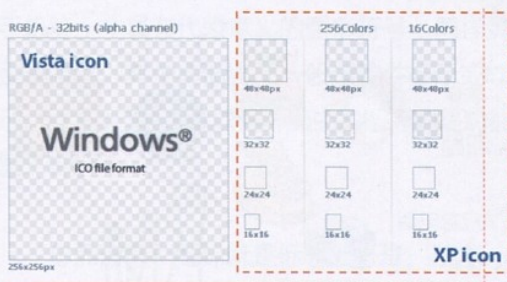


图3-12

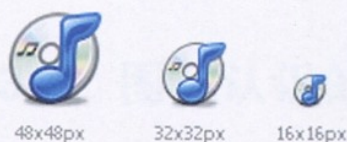


图3-13

这里我们谈到的Windows XP 和Vista图标，是在该系统中的ICO格式图标文件。ICO格式区别于通常所看到的图片格式，它是由一个或多个不同尺寸的图片组合在一起的，也可以称为“图片组”，以便适应在Windows系统中不同的查看方式。所以，在Windows系统中要了解它们都包含哪些图标，如图3-12所示。

Vista中包含：256x256px \ 128x128px \ 64x64px \ 48x48px \ 32x32px \ 16x16px。

XP中只包含：48x48px \ 32x32px \ 16x16px，如图3-13所示。





## 3.6 优秀图标所具备的要素

### 1 了解你要设计的每个图标。

了解图标的受众，分析图标关键词，才能准确地用图形来表达词语的意思。

图标属于视觉传达。这些图标无论是为桌面应用软件设计还是为网站设计，图标是整个视觉传达设计中的一员，必须跟其他元素协调工作，个别图标漂亮而突出，不仅没有意义反而会影响整体。评价整套图标设计的好坏需要看你在整个平面系统里是如何应用的。一定要确保每个图标跟它所在的环境搭配，同时它们又能很好地构成一套风格，如图3-14所示。

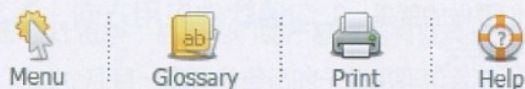


图3-14

### 2 按照图标的实际尺寸来设计。

如果你画一幅插画，可以制作任何尺寸。但这对图标可行不通，它在界面中的尺寸应用是有限的，512像素看十分漂亮的图标，放到16像素看就会变得模糊不清（图3-15）。而往往我们能用到512像素图标的机会几乎是零。

所以，按照软件实际应用的尺寸来设计图标才是一种好的解决方法。可以在你使用的软件中建立一个实际尺寸的框子来约束图标的大小。

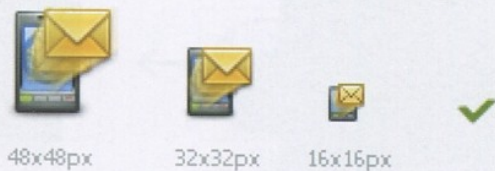


图3-15-1

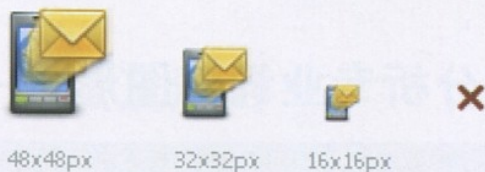


图3-15-2

### 3 避免图像元素过多堆积。

这个概念主要应用对象是商务风格，它们更讲求视觉语言传达的顺畅度。所以这类图标越简单、简洁，就越好。不要把太多的责任都加给图标，把一个图标中的元素控制到尽可能少的数量是很可取的，例如图3-16中所示，当元素过多的复杂图标缩小至16px时，已经模糊不可辨认了。不过卡通风格有时会需要华丽的效果和气氛的渲染来取悦受众，还是要看受众的。



图3-16

### 4 去掉不必要的雷同元素。

图标应是轻松易读的。图标元素越少越好。最好让整个图像具有相关性，而不是只是一部分。因此，你必须注意使用这些图标的环境。例如，当你在使用一款跟服务器相关的软件时，如果每个图标都有服务器的造型，你会觉得图标都非常雷同很难辨认，即便在局部有些其他“图形语言”，也不会很快地识别到，如图3-17所示。



图3-17





## 5 保持统一的光线、透视、色调。

在图标设计过程中，保证图标透视的统一性是非常重要的，这一点将会在本章的最后一节跟大家分享。

## 3.7 分析和了解项目

当你接到或自己准备做图标项目时，一要充分地了解图标的使用环境，商业图标不是孤立存在的，它的作用是让软件或多媒体达到更好的易用效果。二要了解客户的VIS（视觉识别系统），只有掌握了这两点，才能真正地把握好一套图标的设计方向。

前期我们要做的就是：1.沟通软件应用方向。2.了解软件面向的用户。3.掌握客户VIS中的色彩搭配，如图3-18所示。

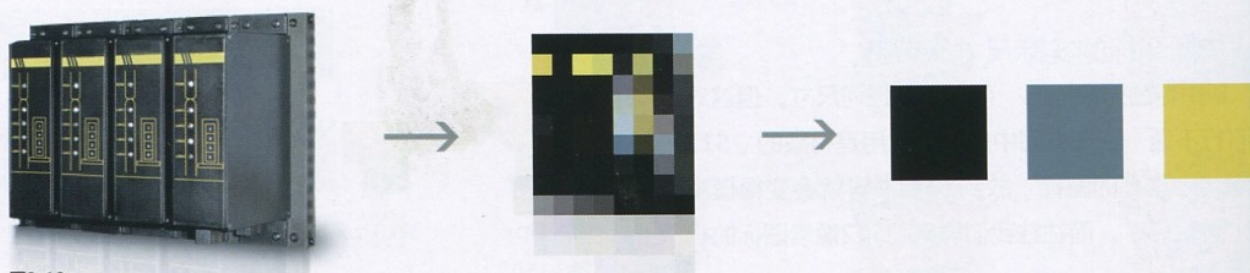


图3-18

## 3.8 分析专业词汇图形化

当定位了界面的色调和明度比后，接下来就是要分析每个图标的词汇了。“子网管理”、“设备管理”、“设备属性配置”、“设备故障”、“活动告警列表”等，有的是名词，有的是一个动作。我们需要解释和分析这些词语，并且使用图形的方式将其表现出来。例如“设备故障”一词，它表示的是一种状态，我们可以将它拆开来进行分析，设备是名词，比较好表现，可以使用一种比较有代表性的设备图标。故障则是进一步说明“设备”状态的，且我们了解到在其产品中出现故障的机器往往使用红色的灯泡来提出警示，所以在我的设计中也用了红色，但是故障的发生也是需要提出警示的，三角外框和感叹号则是描写警告的最佳形态，如图3-19所示。我们在日常生活中也会遇到这样的形态来表现同样的意思。

尽量让其图形语言简单化，图形语言越简单，它的信息传达速度就会越快，这也是图标设计中最重要的一点。



图3-19



### 3.9 确定最终设计风格

根据公司定位、受众定位，确定自己要做的风格。

设计风格的设定往往都是与软件的受众和客户的意愿决定的，而真正好的图标设计则是软件受众的认可。所以，要尽量了解那些软件使用者的想法和理解程度。当然，这也是图标设计中比较难的一点。

往往很多设计师是没有时间和精力去了解更多软件使用者的想法的，这时候我们需要尽可能地去从侧面了解，例如看一些同行业中比较好的图标设计，或是找一些行业内的平面设计资料，甚至他们的产品。当有些类似的感受以后，我们再去跟客户沟通界面风格、图标的形态等。也就是说，对这个项目一定要有一些见解和看法，最后再去动手制作。

确定好前面的三步后，我们就可以大胆地去尝试合适界面中任何位置的图标创意。下面的章节将会跟大家分享在这个项目中不同类型图标的设计、制作方法，如图3-20所示。

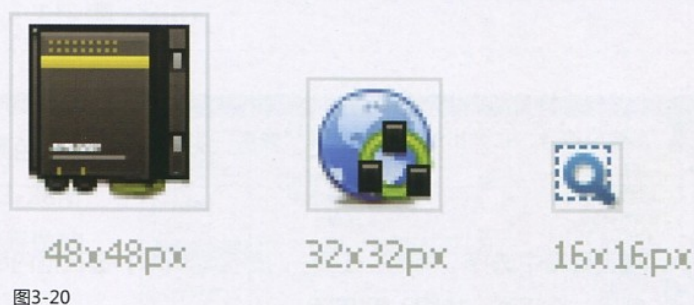


图3-20

### 3.10 案例一：工具栏图标设计方法及运用

#### 3.10.1 创作流程分析

以“子网管理” 32x32px图标为例，介绍工具栏图标的设计方法。最终效果如图3-21所示。

根据对案例的分析，首先在纸上画出能想到的一些方案，如图3-22所示。



图3-21

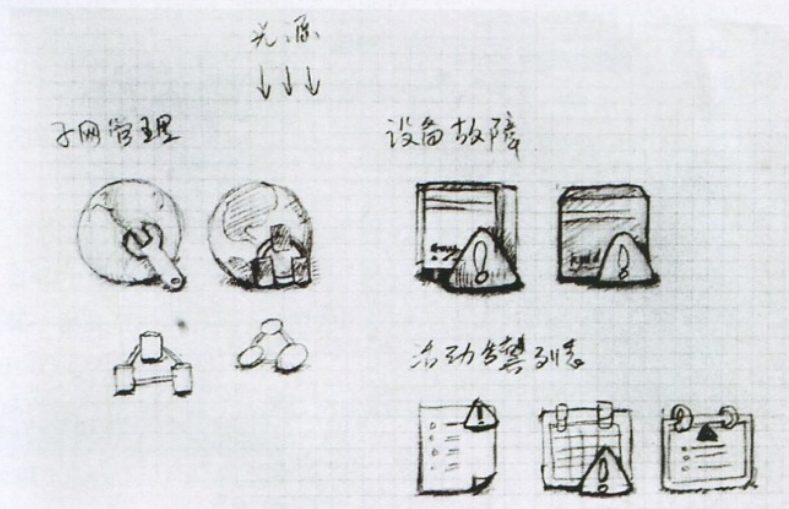


图3-22





**1** 首先建立图标尺寸限定框。在工具箱中选中“矩形选区”工具，在画布单击拖动定义一个32 x 32px的选区，在选区内单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“描边”命令。在弹出的对话框中调整“宽度”为1 px，调整颜色为# e6e6e6，在“位置”选项区域中选中“居外”选项，单击【确定】按钮，如图3-23所示。

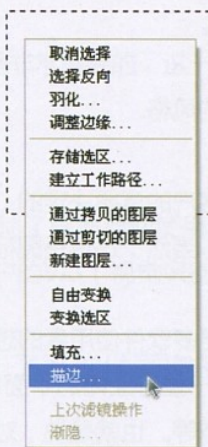


图3-23-1

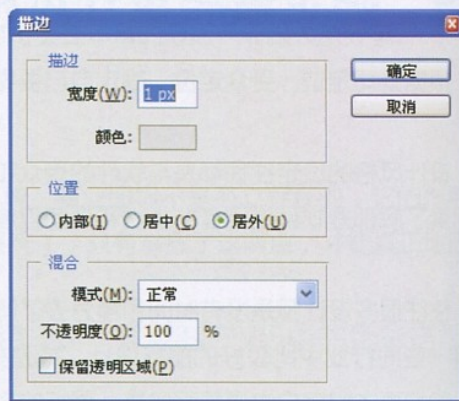
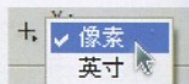


图3-23-2



如何直接看到所绘制的矩形大小？执行“窗口”>“信息”命令，在弹出的信息面板中单击单位符号，在弹出的菜单中选择“像素”选项，如图所示。



**2** 在工具箱中选择“椭圆”工具，按下【Shift】键在框内绘制出一个正圆，如图3-24所示。

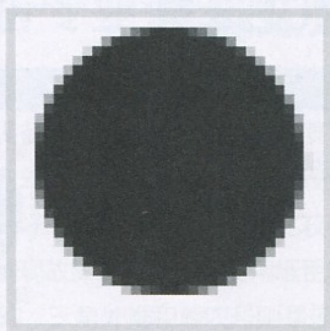
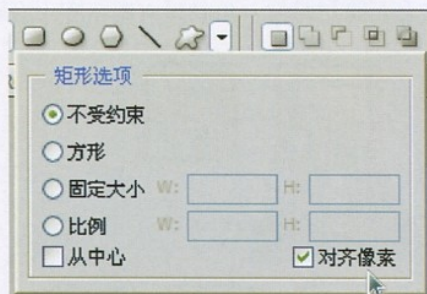


图3-24



在绘制原型过程中，同时按下【Shift】键，可以绘制正圆。绘制时在实际像素下绘制，可以减少边缘模糊不清的情况。或在工具栏中勾选“对齐像素”选项，如图所示。



**3** 我们将会在这个正方形区域中完成该栏图标的设计。它将给所有的图标一个尺寸规范，就像是练习钢笔字时使用的格子一样。单击“图层”面板的“图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“渐变叠加”选项，如图3-25所示。在弹出的“图层样式”面板中进行渐变叠加的设置，如图3-26所示。

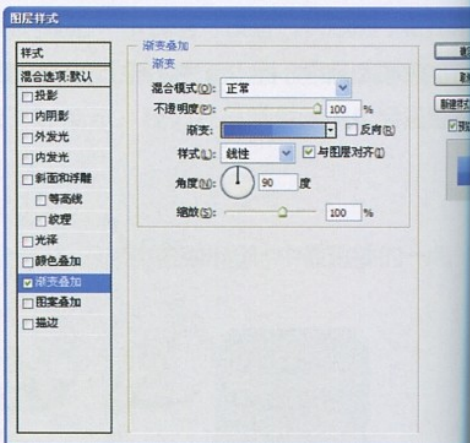


图3-25

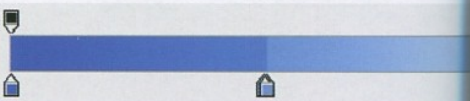


图3-26





- 4 在“图层样式”对话框中勾选“描边”选项，调整“大小”为1像素，“填充类型”选择“渐变”，将渐变颜色设置为左：# 032184、右：# 486db3，强调一下边缘，如图3-27所示。



在“图层”面板中，双击一个图层选项，即可马上弹出“图层样式”对话框。

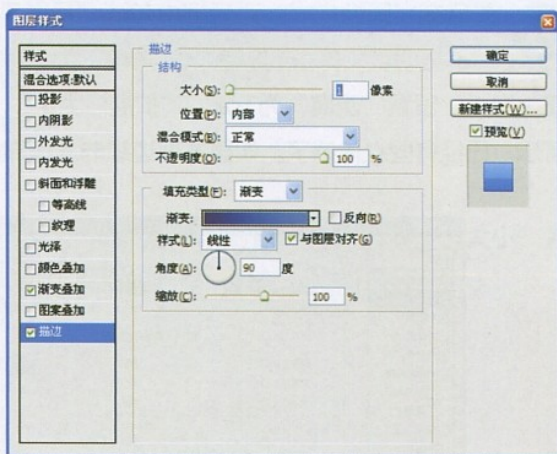


图3-27

- 5 在“图层样式”对话框中勾选“内发光”，将“模式”设置为“正常”，“不透明度”为30，定义颜色为# 5599d2，“阻塞”为100%，“大小”为2px，如图3-28所示。突出一些微弱的反光，以便增强其立体感，这也是做按钮通常使用的手段。

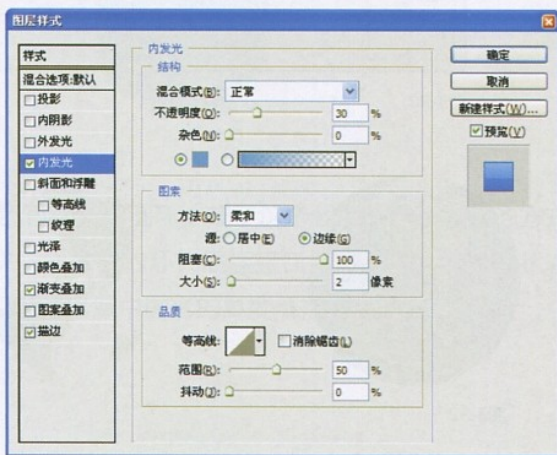


图3-28

- 6 此时会发现这个内发光效果并不是很好，在这里补充一下，由于图形中是上面亮下面暗，而内发光只能有一种颜色，所以只照顾到下面的反光。接下来用“内阴影”的方式来增加高光部分。名称和想要的效果似乎是相反的，但这并不影响对软件最大程度的利用。

- 7 在“图层样式”对话框中，勾选“内阴影”选项，先将“距离”设置为1px，“阻塞”为100%，“大小”为1px。再将“混合模式”设置为“正常”，颜色为# ecf8ff，“不透明度”设置为100%，这样就得到了一个比较自然的高光部分，如图3-29所示。

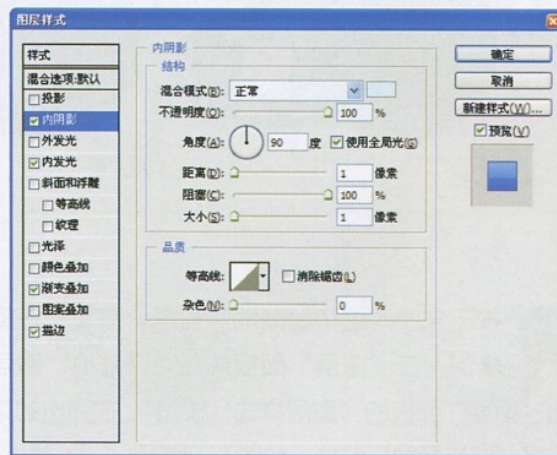


图3-29





- 8 最后在“图像样式”对话框中勾选“投影”选项，由于这个图标尺寸不大，所以投影也需要适中。将投影的“不透明度”降低到30%，“角度”为90度（图标的光影主要看整体图标的光源位置来定，这里假定光源在正上方）。设置“距离”为1px，“扩展”为0，“大小”为0px，如图3-30所示。现在再观察这个圆形，如图3-31所示，已经有些立体感了。如果发现边缘非常模糊的话，请注意前面提到的“小窍门”。

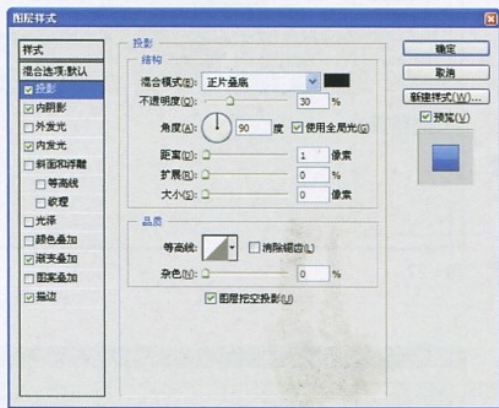


图3-30



图3-31



图3-32



图3-33

- 9 做完图标尺寸限定框后，继续添加“地球”轮廓。首先找到一张地图素材，在工具箱中选择“钢笔”工具，描绘出“陆地”的轮廓路径。因为所要绘制的图标只有32px，且只用在专用软件中，所以这个轮廓不一定是非常准确的描绘，但大的形态要符合“陆地”形态，如图3-32所示。

- 10 将绘制的“陆地”形态的图形缩小，放到之前做好的圆形上。在缩小这个形状时一定要缩小到图形边缘的内侧，这样才不会影响到整体形态，如图3-33所示。

- 11 接下来要对这个“陆地”图形，添加一些简单的修饰。在“图层”面板中选中“陆地”图层，单击“图层”面板的“图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“渐变叠加”选项，如图3-34所示。

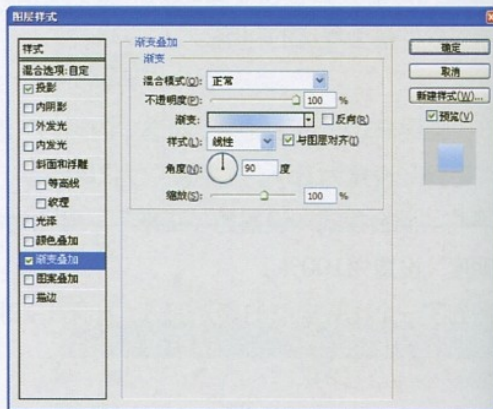


图3-34



- 12 在“渐变”右侧的位置上单击，在弹出的“渐变编辑器”对话框中进行颜色调整。渐变色条从左到右依次是 #f0f0f1、#b2caed、#aacaf7、#ffffff，来确定整个“地球”的色调，如图3-35所示。

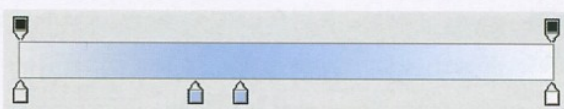


图3-35

- 13 在“图层样式”对话框中，勾选“投影”选项，将“不透明度”降到15%，“距离”为1px，“大小”为2px，其他选项保持默认，如图3-36所示。到这里完成了“地球”图形的制作，如图3-37所示。

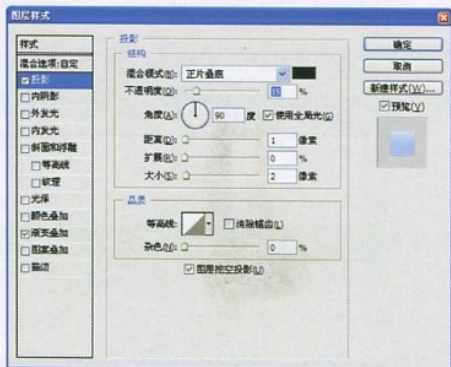


图3-36



图3-37

- 14 继续绘制“子网”图形。简单地讲，使用的是3个黑色块，还有绿色的圆环组成了这个图形。图形表现的方式其实是非常简单的，“黑色块”代表的就是每个连接的模块，而绿色的环代表连接在每个模块之间的“状态线”。如图3-38所示的形式，在实际的软件中也是有体现的，在32px的区域中图形的高度概括化是非常重要的。

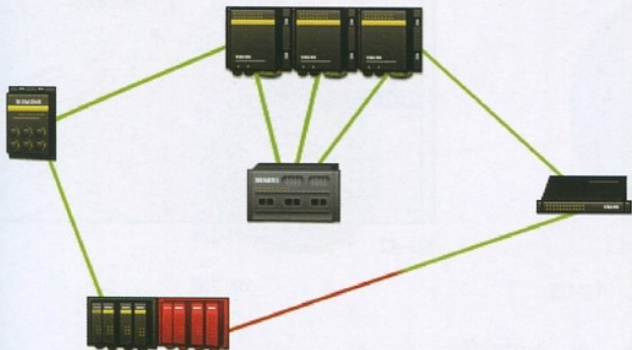


图3-38-1



图3-38-2

- 15 在工具箱中选择“椭圆”工具，在区域内绘制出一个正圆。接着按住【Shift】键继续在这个圆中绘制另一个圆形，这样就绘制出一个圆环，如图3-39所示。

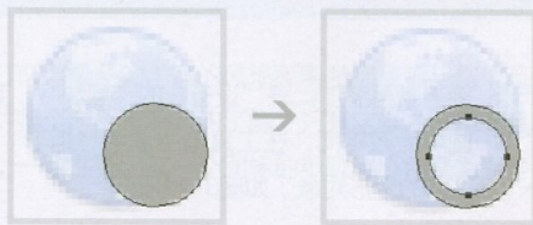


图3-39



需要用“直接选择”工具选中正圆，并在属性栏中单击“减去顶层”按钮，激活该按钮后，可以在正圆形上方绘制另一个正圆。





**16** 单击“图层”面板的“图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“渐变叠加”选项。在弹出的“图层样式”面板中选择进行渐变叠加的设置，如图3-40所示。单击“渐变”右侧的部分，在弹出的“渐变编辑器”对话框中调整渐变色条，从左至右依次为，# 72d719、# 4cb01c、# 72d522、# c0ff07、# ffffff，来确定整个“地球”的色调，如图3-41所示。

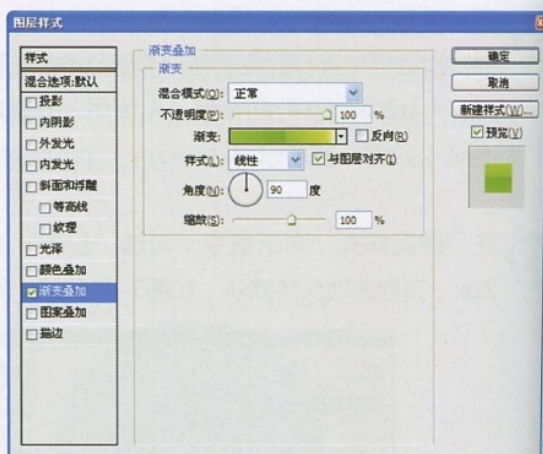


图3-40

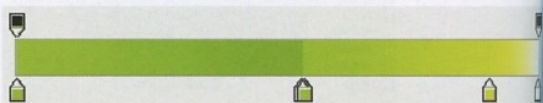


图3-41

**17** 在“图层样式”对话框中，勾选“描边”选项，将“大小”调整为 1px，改变“填充类型”为“渐变”，单击“渐变”右侧的部分，在弹出的“渐变编辑器”对话框中调整渐变色条，从左至右依次为#006800、# 009b01，如图3-42所示。

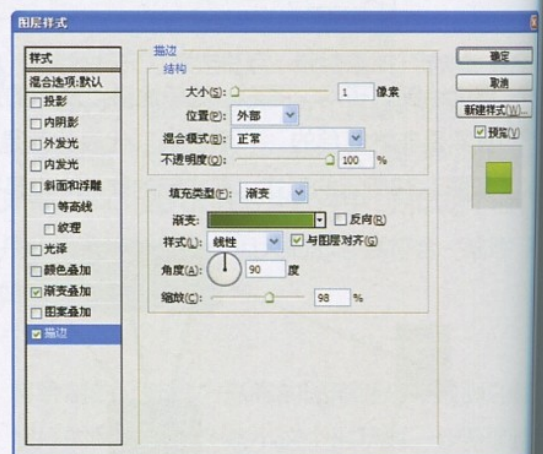


图3-42

**18** 单击【确定】按钮，将圆环制作得更加丰富一些，如图3-43所示。

**19** 接下来再添加代表“设备”的“黑块”，其制作方法和圆环大致相同。在工具箱中选中“矩形”工具，绘制一个6x8px的矩形对象，如图3-44所示。



图3-43



图3-44





20 在“图层”面板中，双击绘制的图层，弹出“图层样式”对话框，按照以下顺序依次设置。勾选“渐变叠加”，定义一个黑色到深灰色的渐变；勾选“描边”选项，设置宽度为1 px，颜色为黑色，设置位置为“内部”；勾选“内发光”选项，将颜色改为白色，“不透明度”调整为7%，“阻塞”为100%， “大小”为2px；勾选“内阴影”选项，将“混合模式”设置为“正常”，“颜色”为白色，“不透明度”为25%， “距离”为1px，“阻塞”为100%， “大小”为1px，“角度”为90°；勾选“投影”选项，将“不透明度”设置为39，“全局角度”为90°，“距离”为1px，如图3-45所示。

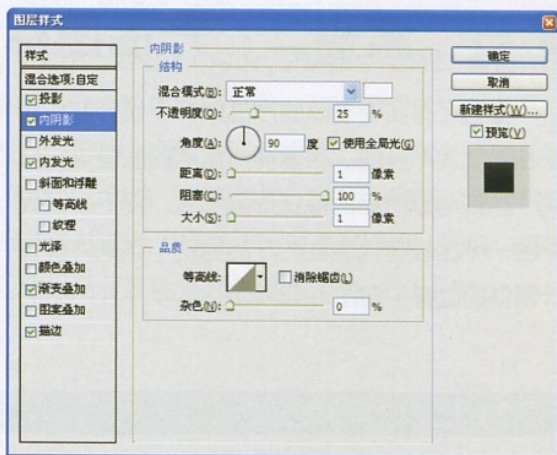


图3-45

这里的“内阴影”被拿来做法光了，在图层样式中可以根据图标的要求来自由地利用每一个选项。例如“外发光”，同样可以拿来作为单色描边来使用。

21 将得到的“黑块”复制一个副本。选中该图层，同时按住【Alt】键拖动“黑块”，复制出一个新的。再重复操作一次，得到3个同样的小图形。将其摆放好位置，这样的“子网”也做好了，如图3-46所示。

22 到此整个“子网管理”图标制作完毕，如图3-47所示。是不是非常简单？



图3-46



图3-47

### 3.10.2 小结

工具栏中的图标设计是界面设计非常重要的一部分，也是用户打交道最多的。它的风格和表意都应该与整个产品甚至公司的品牌理念、视觉系统是应当相一致的。我们需要在最初对整个产品有深入的了解，只有这样才能用尽量简洁的图形语言把每个工具的功能传达给用户。且这类图标在设计中，一致性要比某一个图标的精致和出色更为重要，需要达到界面的平衡，信息明确，图形准确，配色统一。



## 3.11 案例二：产品图标设计方法及运用

像已经有实物参照的产品图标，设计制作起来相对要简单一些。但需要对重点的图像进行归纳，达到与原产品的视觉形象一致。接下来以其中的一个比较有代表性的产品为例，详细讲解设计制作的过程，如图3-48所示。

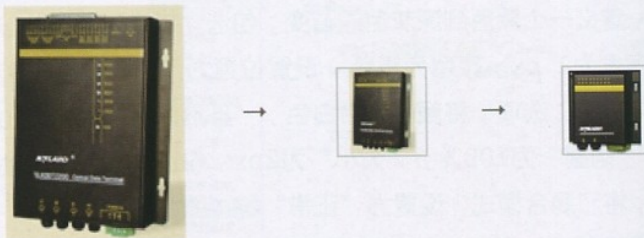


图3-48

### 3.11.1 创作流程分析

大的制作步骤与做“子网管理”图标相同。建立图标尺寸限定框。

观察产品特点和颜色构成。从缩小后的产品中，可以得到其产品特点：竖长方形的，在产品的上方有明显的黄色条线，下方有几个旋钮和绿色的接口等，如图3-49所示。充分地利用微小的像素概括出产品形态，这将是制作这种产品图标的前提。

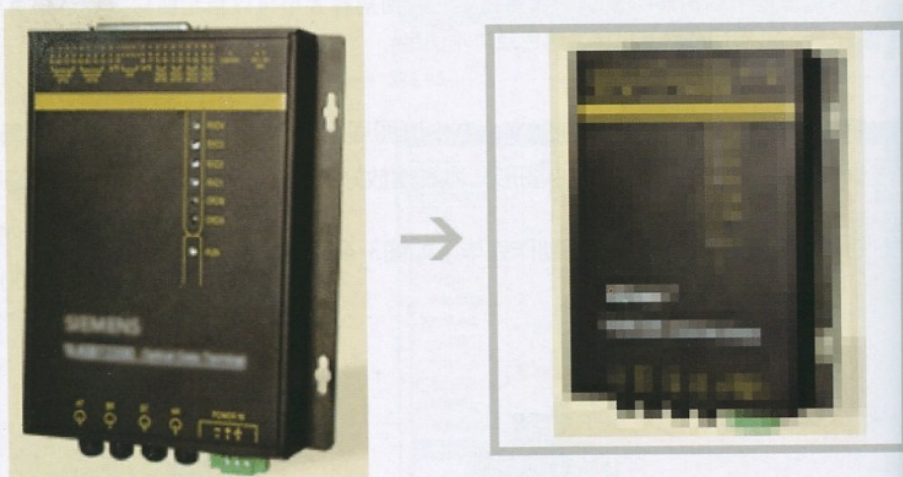


图3-49

总结产品的构造特点和颜色特点后，就可以进行具体的设计制作了。开始需要将整个物体的基本形态绘制出来，所以需要先绘制一个立体的黑匣子。

**1** 首先绘制“黑匣子”的正面。在工具箱中选中“矩形”工具，在限定框中绘制一个长方体。使用“直接选择”工具，将长方形左下角的点向上调整一个像素，如图3-50所示。

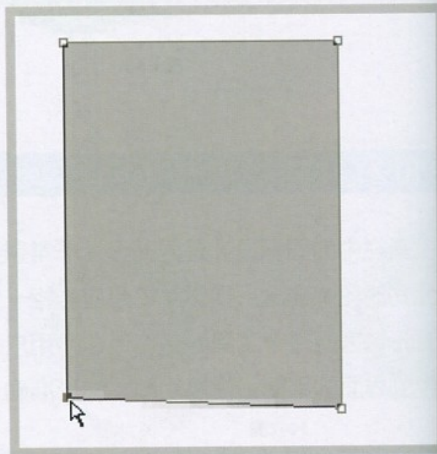


图3-50





2 在“图层”面板中，双击该图层，弹出“图层样式”对话框。勾选“投影”选项，设置“颜色”为黑色，“不透明度”为40%，“角度”为全局光90°，“距离”为1px，“大小”为0px；勾选“内阴影”选项，调整“混合模式”为“正常”，“颜色”为灰色#c4c4c4（这里将内阴影用做了这个物体的高光），“不透明度”为50%，“距离”为1px，“阻塞”为100%，“大小”为1px；勾选“内发光”选项，调整“混合模式”为正常，“颜色”为#8d8d8d，“不透明度”为10%，“阻塞”为100%，“大小”为2px；勾选“渐变叠加”选项，调整“混合模式”为正常，定义渐变颜色为#2f2f2f到#555555（这里的颜色由产品本身的颜色为标准）；勾选“描边”选项，调整“大小”为1px，“位置”为“内部”，“填充类型”为“渐变”，定义渐变颜色为#000000到#1a1a1a（微小的亮色会降低与亮面的对比，这样看起来会舒服一些），如图3-51所示。

3 调整好图层样式后，将得到如图3-52所示的图形（这个样式将是整个图标中其他图形的最基本样式）。

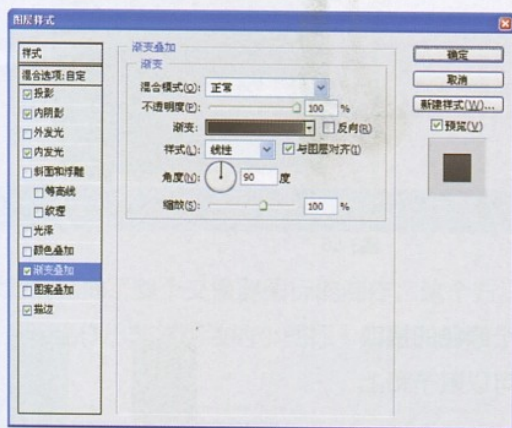


图3-51

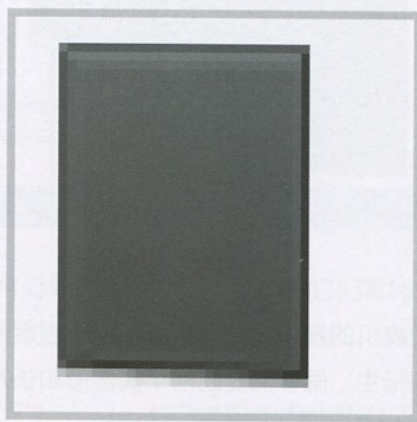


图3-52

4 再绘制黑匣子的侧面和顶面。继续使用“矩形”工具，在刚才的长方体旁边绘制，如图3-53所示的图形。

5 将正面的图层样式赋予到侧面。在“图层样式”对话框中，勾选“内阴影”、“内发光”选项，将“渐变叠加”的颜色过渡改为一个更深的颜色#000000到#2e2e2e（上面的颜色要比描边亮一点）。

6 顶部只需要绘制一个倾斜的黑色长方体即可。这样黑匣子就绘制完毕，如图3-54所示。

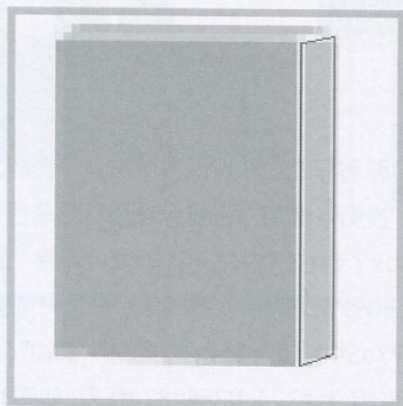


图3-53

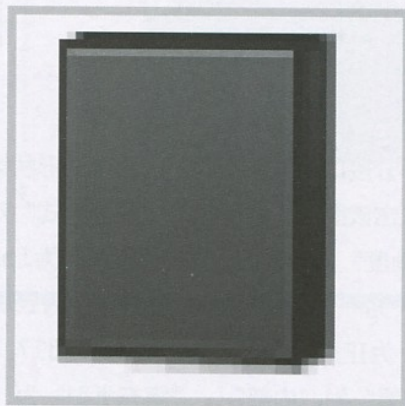


图3-54





**7** 首先，绘制那条非常有代表性的黄色线，同样也是使用“矩形”工具进行绘制的，如图3-55所示。

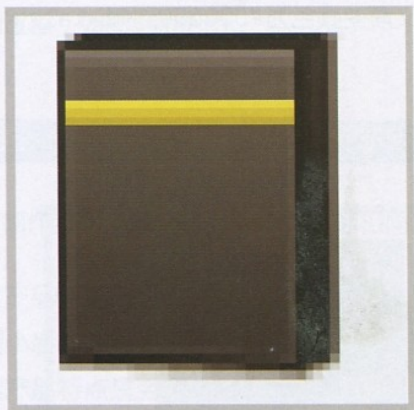


图3-55

**8** 绘制完成后，在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，选中“渐变叠加”选项，将渐变颜色设置为#c5b117到#fffc00。再将产品上面的一部分表面内容点缀上，这也是写实的一种方法，如图3-56所示。

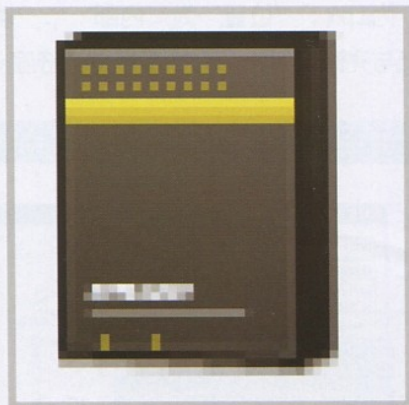


图3-56

**9** 再将交换机的几个接口、旁边的两个固定用的边和一个绿色的接口加到图标中，同样需要画两个椭圆形和长方形，并且可以赋予和上面的盒子一样的图层样式，如图3-57所示。



图层样式是可以复制的。可以在想要复制的图层上单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“拷贝图层样式”选项，再选中要粘贴图层样式的图层，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“粘贴图层样式”选项。这样原来设定的图层样式就被粘贴到新的图层上，如图所示。

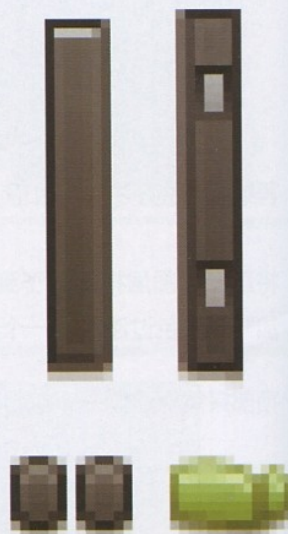
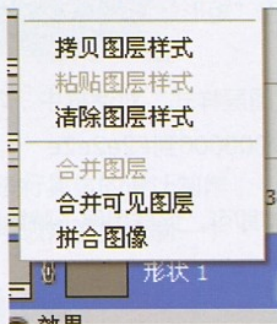


图3-57

**10** 绿色部分接口同样也是用它的两个面形状绘制出来的。赋予图层样式，和其他的做法是一样的。在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“投影”选项，设置“颜色”为黑色，“不透明度”为40%，“角度”为全局光90°，“距离”为1px，“大小”为0px；勾选“内发光”选项，调整“混合模式”为正常，“颜色”为# 92ff04，“不透明度”为10%，“阻塞”为100%，“大小”为3px；勾选“渐变叠加”，调整“混合模式”为正常，定义渐变色为# 537d17、# 67942d、# 77a54c、# c4d7af；勾选“描边”，调整“大小”为1px，“位置”为“内部”，“填充类型”为“渐变”，定义渐变色为#324c02到#87af57，如图3-58所示。





- 11 制作完成后，将这些组件拼在一起，即可得到最终的小交换机的图标。在这个步骤中，还需要注意它们的前后关系，如图3-59所示。

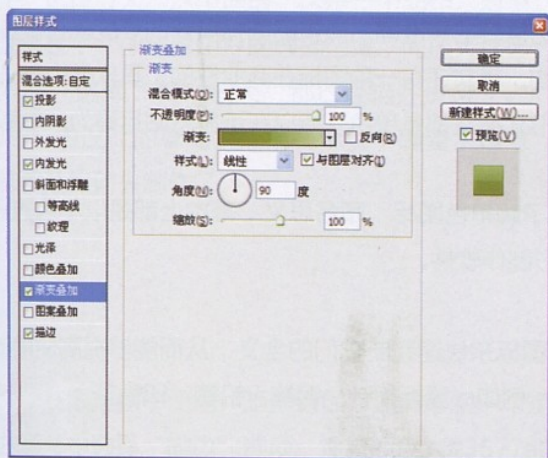


图3-58

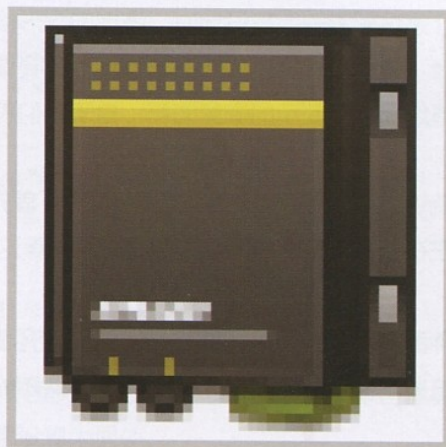


图3-59

### 3.11.2 小结

到此已经完成了整个交换机图标的制作。这个方法其实是非常简单的，只要大家能够将它们掌握好，利用好图层样式，即可制作出非常精致的小图标！如图3-60所示，是利用这种方法设计出的其他产品图标。

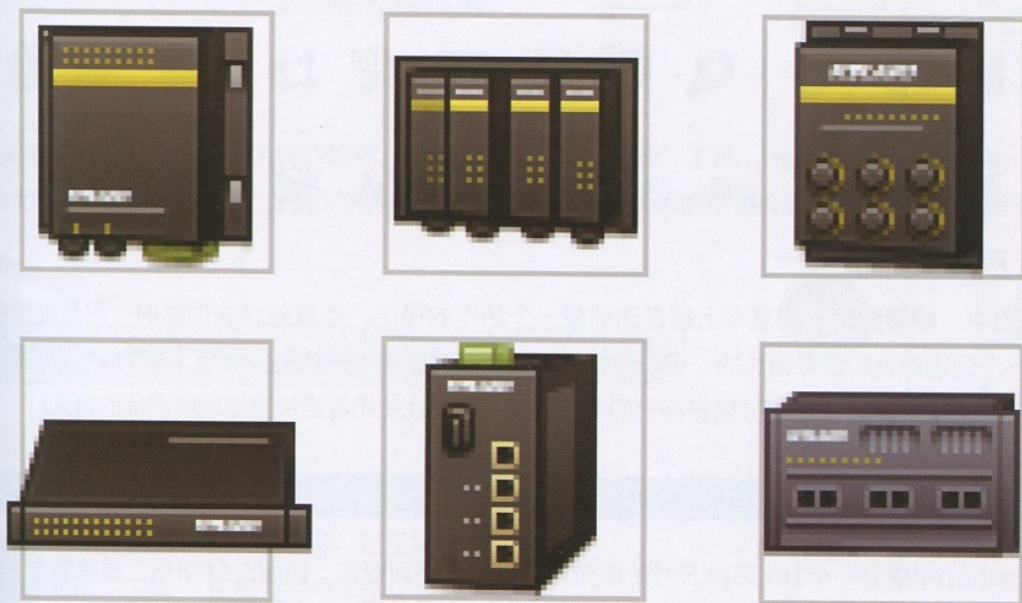


图3-60





## 3.12 案例三：单色图标的设计方法及运用

上面两节，讲述了表意图标和产品（写实）图标的设计，这两种类型的图标中都介绍了它们的制作方法，其中表意图标的设计是最困难的，在设计时，考虑的图形信息表达需要非常准确。而产品图标设计的难度就在于如何提炼产品的视觉元素，相对于表意图标来讲，它们更需要尊重实物。其实还有一种图标在商业性的工具软件中占据了重要的位置，那就是纯粹操作使用的工具图标，由于它们表现的形式往往都是单色，所以在这里就姑且称为“单色图标”。

接下来就讲述一下单色图标的设计和制作。首先需要了解单色图标，顾名思义，基本上都是以单色的形式来表现的。例如，正在使用的Photoshop、Illustrator等这些图形制作软件。

其次这种图标需要有极强的表达力，以便使用者根据图标来快速判断它们的含义，从而能够提高使用者的工作效率。所以，这些图标的原型基本来源于我们所熟知的事物，例如：鼠标指针、钢笔、铅笔、印章等。

如果有了很好的想法，这种图标的制作方法非常简单。

该项目中单色图标设计部分，它们依次的含义是：“选择”、“全选”、“不选”、“放大”、“缩小”、“选择放大”、“适合窗口”、“1:1”、“鸟瞰图”、“背景设置”、“建立链接”、“保存拓扑位置”、“左对齐”、“横向居中”、“右对齐”、“水平距离相等”、“上对齐”、“纵向居中”、“下对齐”、“垂直距离相等”和“自动布局”，如图3-61所示。



图3-61

在这些词语中，能够发现它们基本上都是动词或一个动作的描述。当拿到这些词语时，尽可能将它们分类整理，例如，前3个词语都是和选择相关的，可以将它们划分为对视图控制的类别。而接下来的6个，则是视图查看相关的功能。这样将它们归类并且使用分隔符将它们区分开来，以便让使用者更快速地理解图标的含义。

### 3.12.1 创作流程分析

- 1 在Photoshop中建立一个16x16px尺寸的限定框，并将该图层锁定，如图3-62所示。具体的方法与制作开管理图标时相同，可参照具体的方法进行操作。这样可以让图标更加符合Windows标准，更加统一。



图3-62



2 在限定框内勾画图标形状。在这里仅以其中的“选择放大”为例，讲述它的设计制作过程。首先来分析一下“选择放大”这个词语，这是一个动作，对于动作的描述则是：“伴随着用户的选择区域，而放大该区域”。这样将“选择”和“放大”都已经描述进来了。如图3-63所示为设计的草图。如果在草稿中确定了该方案，接下来就是如何去制作了。

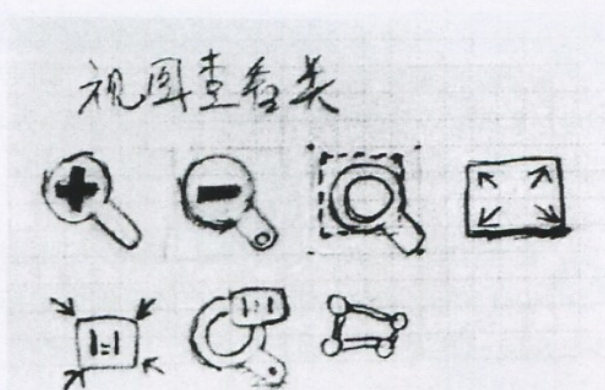


图3-63

3 首先，在限定框中使用“矩形选区”工具绘制一个矩形，将矩形的大小设定为12x12px。单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“描边”选项，设置颜色为#3577a8，位置设置为居外。

4 在工具箱中选中“橡皮擦”工具，调整画笔大小为1px，模式为“铅笔”，如图3-64所示。使用该工具每隔两个像素擦掉一个像素，绘制出虚线效果，如图3-65所示。



图3-64



图3-65

5 首先绘制空心圆，来表示放大镜的轮廓。在工具箱中选择“椭圆”工具，按下【Shift】键绘制一个大约10x10px的正圆形。在属性栏中单击相应的按钮，如图3-66所示，在圆形的中央绘制一个小圆形，如图3-67所示。

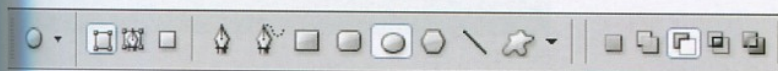


图3-66

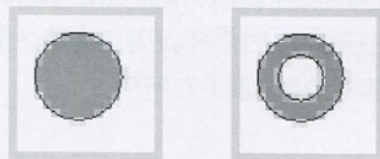


图3-67

6 再绘制一个圆角矩形，来表示手柄。在工具箱中选中“圆角矩形”工具，在属性栏中单击“合并”按钮。在圆形的右下角绘制一个8x3px圆角半径为5px的矩形。保持该图层的当选状态，执行“变换路径”>“旋转”命令，按下【Shift】键，旋转45°，如图3-68所示。



图3-68





7 为这个放大镜的图形添加统一的图层样式。在这个图层样式中，只需要设置投影和渐变叠加两个属性即可。在“图层”面板中，双击该图层，弹出的“图层样式”对话框，勾选“投影”选项，设置颜色为黑色，“不透明度”为23%，“角度”为全局光120°，“距离”为1px，“大小”为0px；勾选“渐变叠加”选项，调整“混合模式”为正常，设置渐变色值为# 0d4e85到# 2a95cd。

8 在绘制其他图层时，尽量使用“统一”的图层样式来设计图标。按照前面讲述的方法复制图层样式如图3-69所示。最终的效果如图3-70所示。

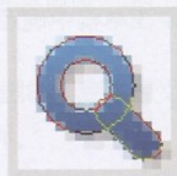


图3-69



图3-70

## 3.12.2 小结

至此，这种“单色图标”的讲解也已经完成，是不是非常简单？其实这种图标的难点在于，如何用简单的图形表示一个词语或一个动作，而这个图形需要有非常直白的表达能力。

在前面的实例中，学到了一些简单的图标设计技法，可是如果图标众多，将如何去控制这些图形呢？用什么方式才能让这些图标放在一起且并不觉得乱呢？下面一节将主要来讲述整体风格的控制原则。

## 3.13 整体风格控制

上一节中讲到了一些具体的制作方法，其实在整套图标的设计中，对形体、光源、影子、透视、颜色等的运用也同样影响着图标设计，而且在商业软件的作品中显得尤为重要。在这里将在整个商业项目中，总结的三点经验分享给大家。整体效果如图3-71所示。



图3-71

### 3.13.1 保持光源、反射、影子的一致性

光源的统一在图标中是非常重要的。正如在白天观察周围的景物时，它们都有一个光源和影子，所以能够感受到这些景物同时存在的合理性。只有掌握了这一点，才能掌握整套图标的设计节奏。正如书中的这个例子一样，光源都来自于正上方，而反光也都来自于下方，逐步确定出高光、影子、倒影的位置等，如图3-72所示。

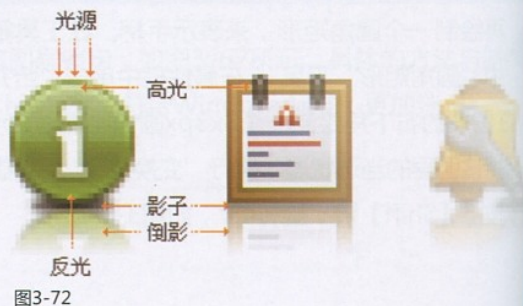


图3-72



## 3.13.2 使用统一的透视

在图标的设计过程中,保证图标透视的统一性也是非常重要的。它与统一光源类似,需要在脑海中想象一个摄像机,把它的角度固定一下,在同一个空间中用这种方式来体现物体之间的关系。这也是在图标设计之初绘制草图的必要性。

在Windows Vista用户体验指南里面,统一的透视和光影效果,让其图标能够在同一个空间内合理存在,当用户看到这套图标时才不会感到奇怪,如图3-73所示。

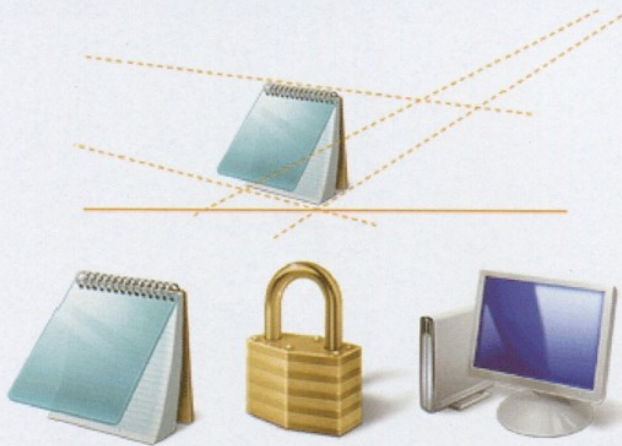


图3-73

这并不是绝对的,需要根据图标使用的范围和含义来确定。如果找到的一些能够隐喻功能的形态,无法使用统一的透视,那就需要重新考虑是否换一种隐喻方式。或它如此重要,以至于需要更改整套图标的透视。无论如何,需要保持80%以上的统一。

## 3.13.3 使用尽可能一致的颜色系统



图3-74

颜色系统的一致性也会影响图标的整体风格。往往一个功能性图标不同色相的颜色不会超过3种,而且在一些细节效果上也需要有一致性。就以本章节中的图标案例为例,抽取其中的一部分图标,将其颜色(图层样式)提炼出来,能够看到大部分图标总共只用了上面4种颜色(图层样式)的其中几种,如图3-74所示。

## 3.14 本章总结

到此整个案例就已经跟大家分享完了,在整个图标设计的过程中,跟大家分享了3个部分:第一部分是如何设计图标,设计图标的思维方式应该如何;第二部分则是分享了一个设计案例,包括该项目工具栏图标设计、产品图标设计,以及单色工具图标设计;第三部分是影响整套图标统一设计时的重要因素。

通过这几个部分的分享,希望大家能够理解和吸收图形语言的表达方式,以及具体设计时的设计方法。在我看来,图标设计是一门图形语言表达的艺术,用在每个图形上的效果、颜色、光影等,都将成为这个图标语言的一部分。









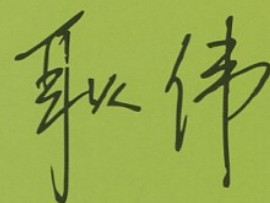
# 互动的 立体趣味

耿伟 ( wei.geng )

创意设计师、互动设计师

<http://www.devilfruit.net/>

<http://www.zcool.com.cn/u/262373/>



读者朋友们好，我是耿伟。2004年毕业于鲁迅美术学院视觉传达系装饰专业，并获得（国家）助理工程师评定。从事设计工作7年，现任奥迈思互动传媒（AMg）资深设计师。期间作品《惠普\_A4足矣》网站获得第七届中国互动网络广告创意奖——金奖；2008——2009年度艾瑞品牌营销奖——中国最佳广告主活动网站大奖。

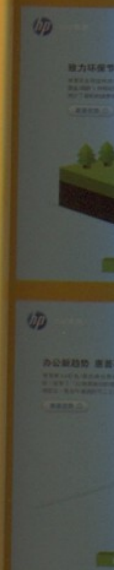
我相信新互动的力量，并愿意和大家一起去创造更加有趣的、新奇的设计，欢迎读者朋友们来到站酷网，与我一起交流探讨互动设计。在站酷，有着一群始终坚持设计这条路的人们。祝愿站酷网及所有设计师朋友，每天都有新的进步。



# wei.geng's Works

耿伟作品欣赏

互动网页设计

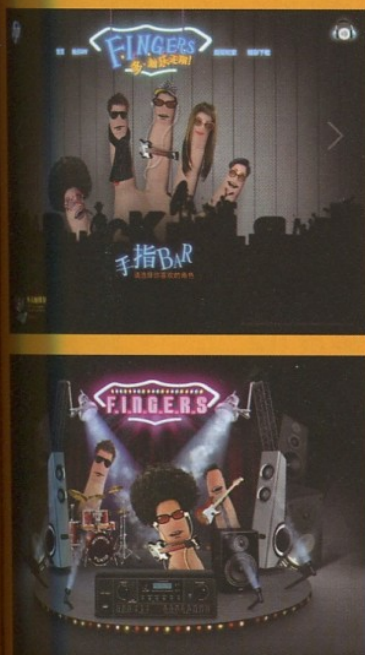






网页设计作品——惠普\_A4足矣

创作时间：2009年4月 / 服务客户：惠普 / 使用软件：Photoshop、Flash



网页设计作品——惠普笔记本电脑\_TX2

创作时间：2008年11月 / 服务客户：惠普 / 使用软件：Photoshop

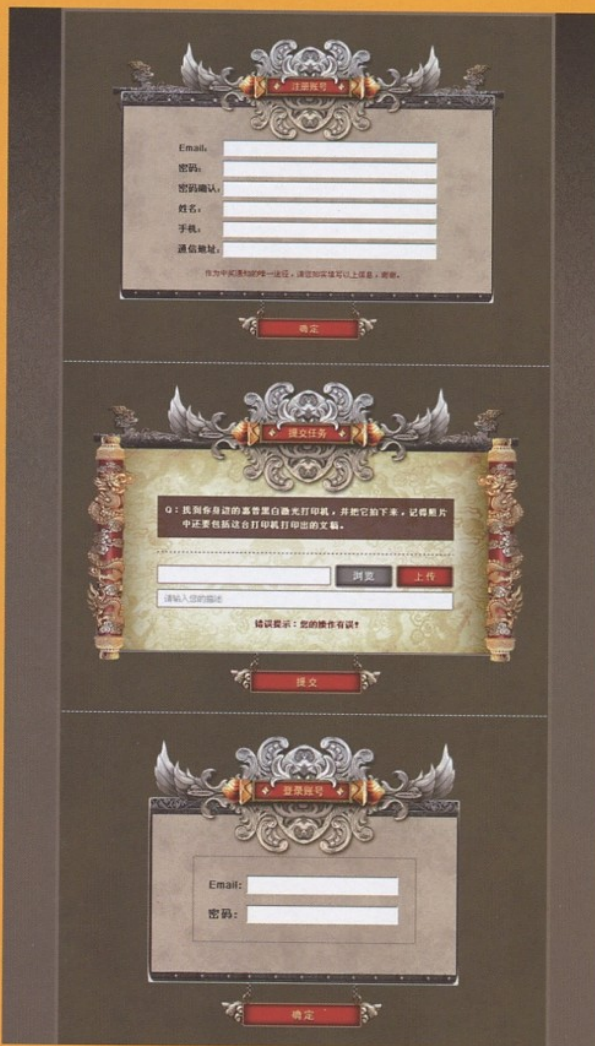




网页设计作品——回忆回力Blog

创作时间：2008年7月 / 服务客户：回力服饰 / 使用软件：Photoshop、Illustrator





网页设计作品——惠普打印机\_踏入打印江湖

创作时间: 2009年9月 / 服务客户: 惠普 / 使用软件: Photoshop





网页设计作品——PS- I LOVE YOU

创作时间：2009年1月 / 服务客户：AT CASA设计频道 / 使用软件：Photoshop

网页设计  
创作时  
浏览时





网页设计作品——惠普-Flash短片设定&分镜

创作时间：2008年8月 / 服务客户：惠普 / 使用软件：Photoshop、Illustrator

浏览耿伟更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/262373/>



在视觉设计方面，互动设计对分辨率高、尺寸巨大的素材相对而言依赖性不高，相反更倾向于微观化，设计中要注意每一个像素的细节；在技术方面更科技化，每一种新的技术都会成为设计的亮点，设计与技术的结合至关重要，仅仅能做出漂亮的视觉效果是绝对不行的；在传播方面，网络传播无所不能，信息量巨大而传播速度飞快，如何能使自己的互动作品受到关注才是最终的目的，换言之，没有点击率的商业作品恐怕不能算是成功的作品。

### 4.3 设计师职责

以商业网站设计为例，互动设计师需要做到以下几点。

① 要考虑到画面是否和各种浏览器匹配，同一个画面怎样可以适应各种不同分辨率的显示器，这不仅是说要考虑到更高的分辨率（常规笔记本高度约为618像素），也要考虑到更低；要清楚用户在常规浏览器的前提下，不拖动滚动条第一屏可以看到什么；成功的网站设计主要内容不会超过3个屏幕的高度（高度约为1500像素），如图4-2所示。第一屏的内容是用户打开网页后直接可以看到的，是完全展现内容的黄金区域，因此至关重要。

② 要考虑到文字的应用，特殊的设计字体增加网站最终文件的大小，影响浏览速度，不利于搜索引擎的数据采集，这些都严重影响到最终作品的点击率；而系统字体虽然避免了上述的各种问题，却往往会设计趋于平淡；系统默认的中文像素字体（宋体）最小可视为12像素，在有限的画面中，怎样解决大段的文字排版也不是一件易事，如图4-3所示。

③ 要考虑到前期的视觉设计如何完成后期制作，传统的HTML页面安全有效，效率高，基本确保所有的计算机都可以正常浏览，并且所有的搜索引擎都会收集到它的数据，使网站最终得到成功的运营；而依靠Flash建立的网站可以嵌入视频、Flash动画和3D文件等，视觉感受更加震撼，并且可以设计巧妙的交互和游戏等，用户可以得到更完美的互动体验和交互感受，加深用户印象并且增加回访量，如图4-4所示。这两种实现方式在最初设计时就是截然不同的两个方向，二者如何取舍，就要根据设计的具体要求来做出决定。

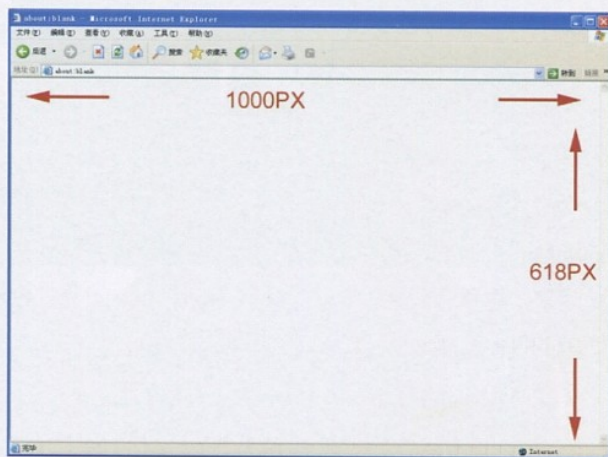


图4-2

[站酷 \(ZCOOL\) - 设计师互动平台 - 交流设计 分享快乐](#)  
站酷网 (ZCOOL)，是一个以“设计师”为中心，服务于创意产业、服务于创意人才的“设计师互动平台”。设计师朋友可以与众多同行一起探讨设计、交流技法、分享经验...  
[www.zcool.com.cn/ 2010-10-11 - 百度快照](#)

[站酷志 \(ZMAG\) - 我的站酷 我的杂志 - Powered By ZCOOL](#)  
《站酷志》第3期 《站酷志》第3期 2008-09-09发布 《站酷志》第3期，姗姗来迟。相伴近一年时间，更加了解设计师朋友们的需求，更加详尽的设计比赛回顾，更加...  
[zmag.zcool.com.cn/ 2010-9-28 - 百度快照](#)

图4-3







图4-4-1



图4-4-2

- 4 要考虑到可实现性，交互作品最终呈现给用户的形式绝对不可能是一张图片，而每个团队的能力以及整个网站的制作周期都是完全不同的，因此合理的互动设计尤为重要，可以说100分的视觉设计加60分的互动体验，绝对不如80分的视觉设计加80分的互动体验。但是每一处互动都要合理，必须有它存在的理由。
- 5 要考虑到实用性，网站不是网游，只是绚丽的画面和完美的体验是不够的，每个网站都会有它的应用要求，如何能使设计、互动都服务于信息的传播，是每个设计师的第一出发点，一旦偏离方向，那么所有的努力便付诸东流。
- 6 要考虑到传播性，再好的商业网站也要有人关注，乐于传播才算成功。而商业网站往往限制颇多，条条框框的限制和发自骨子里的广告味却又严重违背了传播的前提，所以要让商业网站脱离商业味道，并加入网络最流行的元素，还要考虑到绝大多数网民的接受程度。





## 4.4 案例一：趣味性细节的立体表现《AMg2008年回忆回力Blog设计》

### 4.4.1 综述

在设计中所使用的多数实物图片，本身就具有立体感，所以有时只需要对细节做一些小小的调整，加入一些小小的趣味，就能达到画龙点睛的作用。

### 4.4.2 案例分析

- 项目名称：AMg 2008年回忆回力的Blog设计
- 设计公司：奥迈思互动传媒（AMg）
- 设计师：耿伟
- 项目背景：对回力鞋的再生计划，希望通过设计能给用户带来一些儿时的回忆以及强烈的复古情怀。
- 创意说明：因为Blog模板采用Wordpress，所以网站的基本结构已经有了严格的限制，而要表达的主题是儿时公路边的角落，可以利用人行道部分作为顶部主视觉区，利用条形方砖作为导航栏，同时划开内容区域，而内容区域就可以采用可循环的柏油路底纹作为整站的背景图片。可循环的图形很重要，可以确保网站文件较小，同时还可以保证网站被加长处理，不会出现图形的空白。
- 最终设计稿：如图4-5所示。

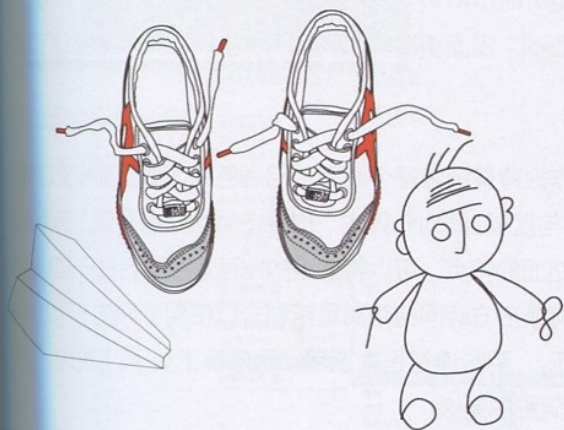


图4-5



### 4.4.3 制作流程分析

**1** 首先是素材的整理，这里需要的主要图片素材为，道路、城市地表、草地、污水井盖，辅助图片为扑虫网、发条青蛙和粉笔。

**2** 为了使画面摆脱过于写实的感觉，在Illustrator中绘制了“回力鞋”、“纸飞机”和“老丁头”，如图4-6所示。

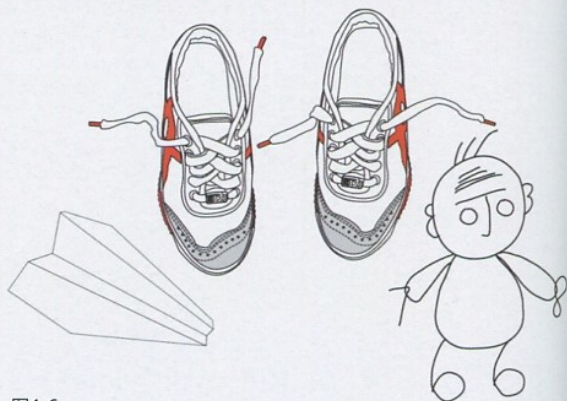


图4-6

**3** 按下快捷键【Ctrl+N】，建立一个宽1 260像素、高2 140像素、背景色为白色的文件。

**4** 按下快捷键【Ctrl+R】调出“标尺”，在标尺上单击拖动创建参考线，利用参考线对网站的整体结构进行划分，如图4-7所示。这一步非常重要，可以确保网站结构清晰，非常有利于后期制作。其中区域1为“主视觉区”，区域2为“内容区”，区域3为“侧边栏目区”，区域4为相关简介和联系我们的区域。



“标尺”是一个显示在图像的顶部和左侧的“标尺”工具，选择“视图”菜单下的“标尺”命令，或使用组合键【Ctrl+R】，可以将“标尺”显示出来。当鼠标在图像中移动时，将在横向和纵向标尺上显示出一个标记，从而显示当前鼠标的精确位置。再次选择“视图”菜单下的“标尺”命令，或使用组合键【Ctrl+R】可以将“标尺”隐藏。

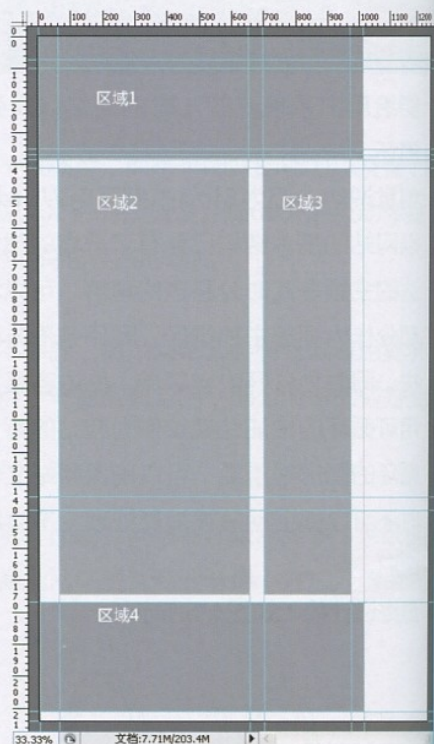


图4-7

**5** 首先按照网站的整体结构进行布色。用深色柏油路底纹作为背景铺满整个画面，用浅色路面做顶部视觉区域背景，利用条形方砖作为导航栏的同时，还可以作为区域1与区域2间的分界线，构成俯瞰路面的效果。因为画面是使用素材拼接而成的，所以细节便成了关键。为了集中突出路面的特点，可以将典型的路面裂痕组合在一起。条形方砖要具备导航以及区域划分的多种功能，更要巧妙地考虑，将条形方砖间的距离重新划分以使用于导航，同时添加阴影来突出立体感，并可以达到划分区域的目的，如图4-8所示。阴影通常是直接用“画笔”工具画上去的，使用不同透明度的“橡皮擦”工具来调节，这样可以避免自动添加阴影的呆板。





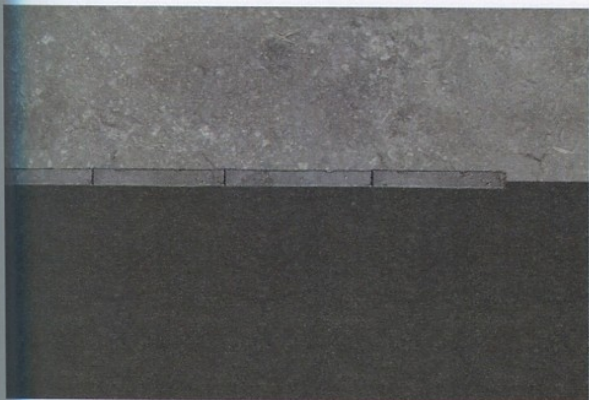


图4-8-1

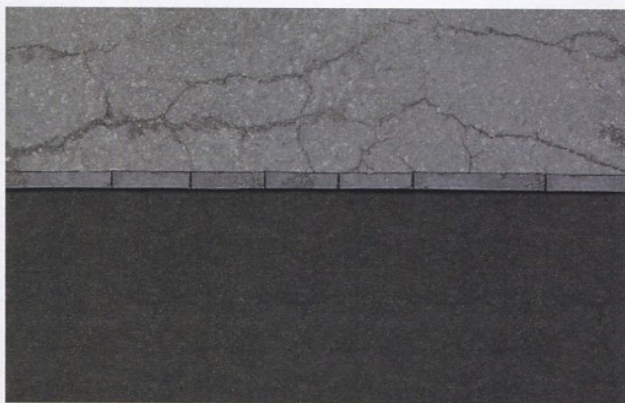


图4-8-2

6 这个设计的目的是给浏览者带来一些儿时的回忆以及强烈的复古情怀，所以要继续增加画面的戏剧性，也就是说增加可以带来这些感觉的元素，当然还有整个网站的核心——“回力鞋”。将之前在Illustrator里绘制的“回力鞋”导入画面，Illustrator图形线条优美简洁，而且可以通过渐变描绘立体的感觉，但是对于随意光影的表达往往差强人意，所以，在Photoshop中为Illustrator图形添加阴影。每只鞋子需要内侧阴影和整体阴影这两个就够了，描绘阴影时要注意光的方向以及鞋的结构，尤其是内侧阴影和鞋带部分。添加阴影后的效果如图4-9所示。



图4-9

7 为了制作粉笔画的效果，在Illustrator中对绘制的“老丁头”的线条做了调整。在Illustrator软件中打开该文件，按下【F5】键调出“画笔”面板，打开画笔库，选择“艺术效果-书法”，选择“1点椭圆”笔触选项，并进行描边，如图4-10所示。将该文件导入Photoshop软件，选择新导入的图形所在的图层，将“图层”面板的混合模式下拉列表选中“溶解”，同时将当前图层“不透明度”调整为80%，便得到粉笔画的效果，如图4-11所示。

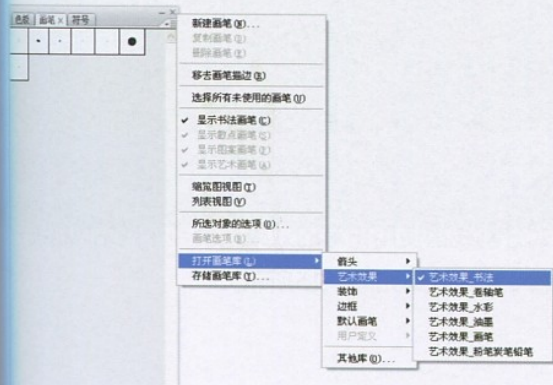


图4-10

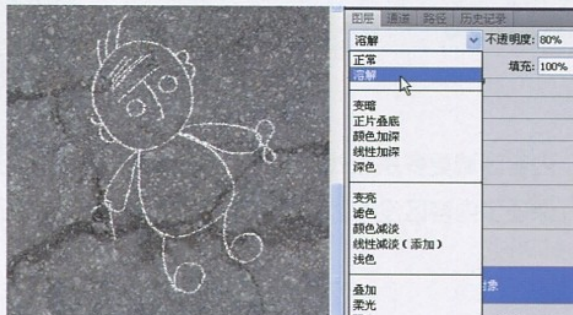


图4-11



**8** 将在Illustrator中绘制的“纸飞机”也导入画面，添加阴影效果，绘制方法和鞋子的相同，得到效果如图4-12所示。

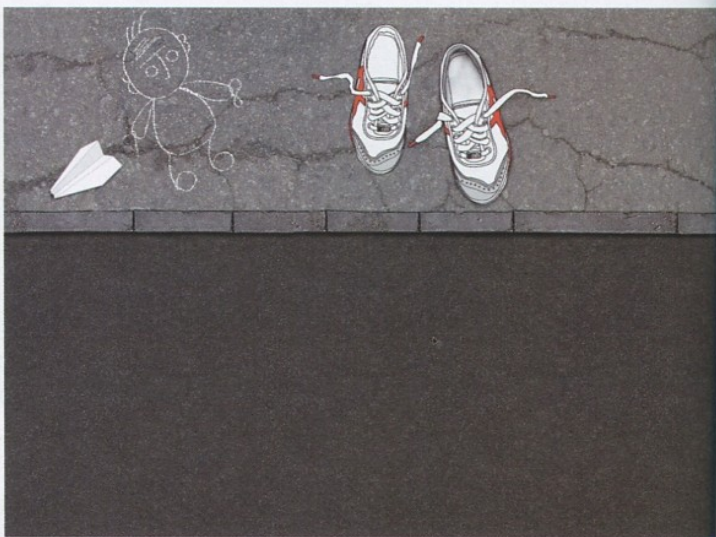


图4-12

**9** 下面继续增加一些真实的图片来完善街角的趣味性，分别加入捕虫网、井盖、铁皮青蛙和从裂缝出蔓延出来的杂草。捕虫网需要将网子本身重叠的部分和铁圈周围重叠部分复制出，并新建一层将“虫网叠加层”粘贴到原位，原图层命名为“透明虫网层”。

**10** 在“图层”面板中，将“透明虫网层”的不透明度调整为65%。在最下面新建图层，并命名为“虫网阴影层”，绘制捕虫网的阴影。将竹竿部分单独抠出，图层命名为“竹竿”，并置于顶层。在“竹竿”图层下建立“竹竿阴影层”图层，并绘制阴影。通过不同层次的不透明度来增加捕虫网的真实感，如图4-13所示。其他物品主要是阴影的调整，同时加上细致的抠图，这里不再详细叙述。

**11** 通过上述的调整，再在条形方砖上加入导航所需文字，并加入LOGO，得到的最终效果如图4-14所示。

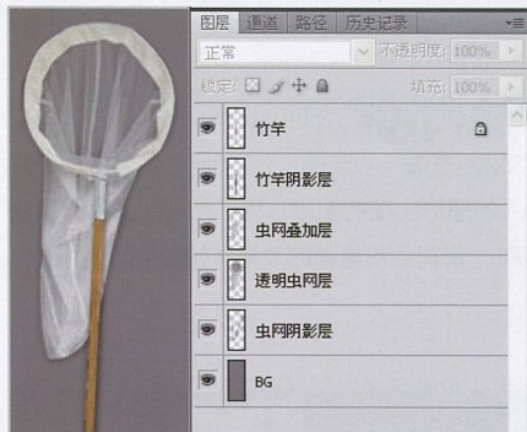


图4-13

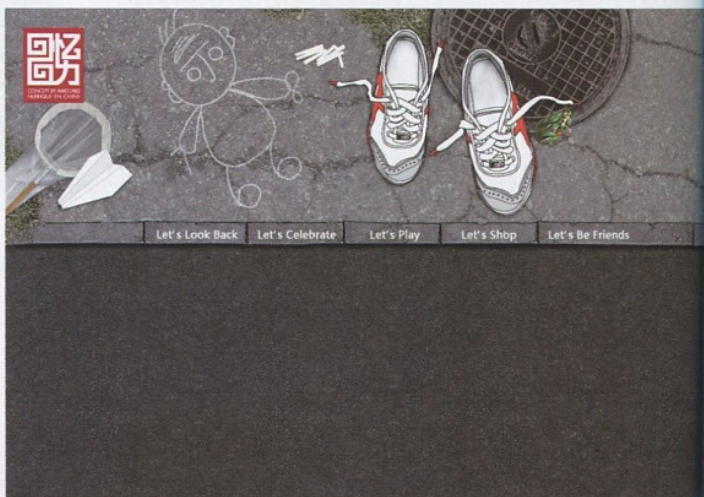


图4-14

**12** 内容区域更多是版式的设计，这里不多做描述，所有版式分割线都使用粉笔的效果，使整个网站风格统一，也保证了内容区没有因为较大的功能性需要而缺少了设计感，最终效果如图4-15所示。

图4-15



## 4.4.4 小结

表达立体感不只是加入几个立体的物品就可以，而是一定要确保整个页面的设计都是在同一透视这个总前提下才可以。适当地处理细节可以增加画面的趣味性，让平面立起来。





## 4.5 案例二：利用贴图表达质与量《AMg Avatar设计》

### 4.5.1 综述

很多时候，我们有了一些立体的模型，但是又不符合更高的要求。如果项目中这个模型只是用于一张图片没有制作视频等其他需求的话，利用Photoshop为模型添加贴图会更方便一些。

### 4.5.2 案例分析

- 项目名称：AMg Avatar设计
- 设计公司：奥迈思互动传媒（AMg）
- 设计师：耿伟
- 项目背景：奥迈思为产品Avatar打造不同时尚品牌设计，每位设计师选择一个品牌自由发挥。
- 创意说明：Avatar小而可爱，而我的命题是MINI COOPER，两者的相似点很多，从精致的细节和整体的质感着手，打造一个MINI 小金刚。
- 技术点概述：  
这里依然以AMg 的一个内部小实验为例，看看Photoshop的贴图在实际应用中会带来什么惊喜。Avatar是AMg用于内部实验的一个小家伙，已经有了成熟的设计，而且生产了产品，但是所有的Avatar都长着同一副面孔，所以需要由设计师来赋予它们不同的灵魂。这次内部小实验中，我选择MINI COOPER为主题，如此小巧精致的车，和我想要表现的Avatar是如此相似。
- 最终设计稿：如图4-16所示。



图4-16



## 4.5.3 制作流程分析

① 首先是素材的整理，为了更逼真、高质的表现，准备了MINI COOPER的各种角度的图片，甚至还有内部的结构图（用于头部）。

② 按下组合键【Ctrl + N】，建立一个宽1004像素、高700像素的文件，导入Avatar最初形象，如图4-17所示。

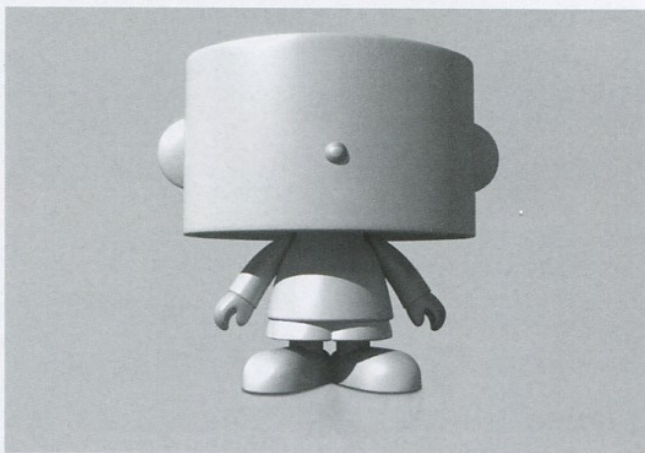


图4-17

③ 为了接下来可以更方便地对各个部位贴图以及添加光影，首先按照结构对Avatar的各部位进行分解，如图4-18所示。分解操作主要使用“钢笔”工具，操作过程中，多注意节点控制和线条的圆滑即可。

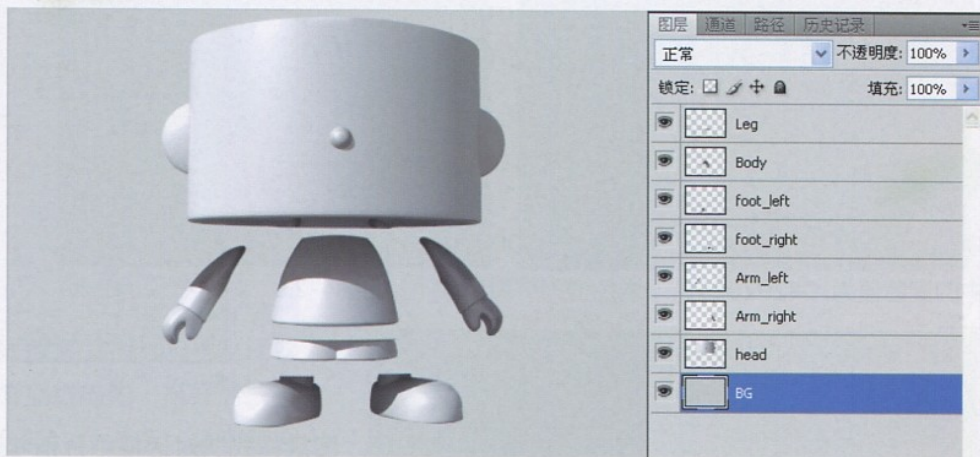


图4-18

④ 由于选择了最经典的红色MINI COOPER为主题，所以原来白色的Avatar便需要改变自己的主色调了。通过大概的设想，对Avatar先进行了颜色上的调整，如图4-19所示。

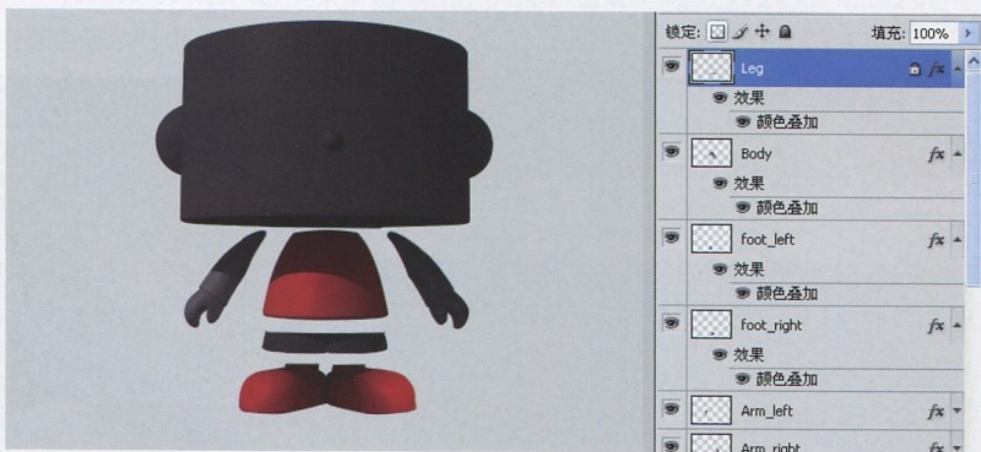


图4-19





**5** 在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“颜色叠加”选项。在弹出的“图层样式”对话框中，按照如图4-20所示的进行调整。其中红色为#b61118，黑色为#000000。



图4-20-1

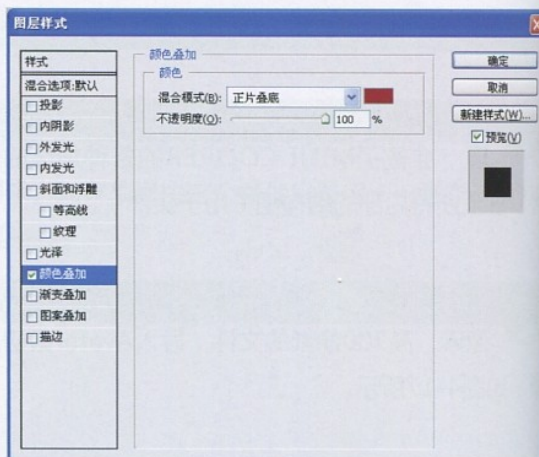


图4-20-2

**6** 背景是突出空间必不可少的部分，空间感很强的背景会让主体物自然地立体起来，这里需要一个可以突出高光、高品质的深色背景。在“图层”面板中建立两个图层，分别命名为BG01和BG02，其中图层BG02置于下层。

**7** 在“图层”面板中双击图层BG02，在弹出的“图层样式”对话框中分别选择“颜色叠加”和“渐变叠加”选项。其中“颜色叠加”的黑色值为#000000；“渐变叠加”中的深色值为“#292929”，浅色值为“#ffffff”，如图4-21所示。

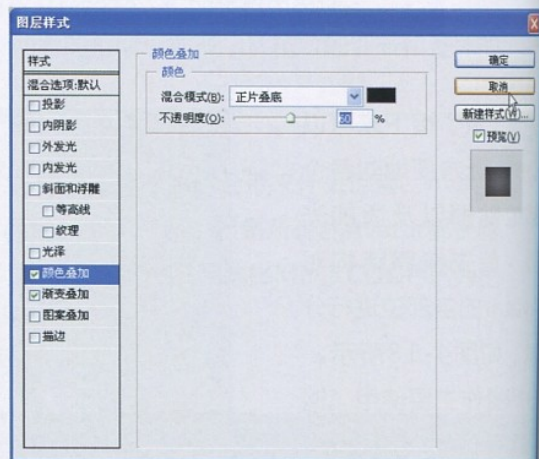


图4-21

**8** 在“图层”面板中双击图层BG01，在弹出的“图层样式”对话框中分别勾选“颜色叠加”和“渐变叠加”选项。其中“颜色叠加”的黑色值为#000000；“渐变叠加”中的深色值为“#4e4e4e”，浅色值为“#cacaca”，如图4-22所示。得到的效果，如图4-23所示。

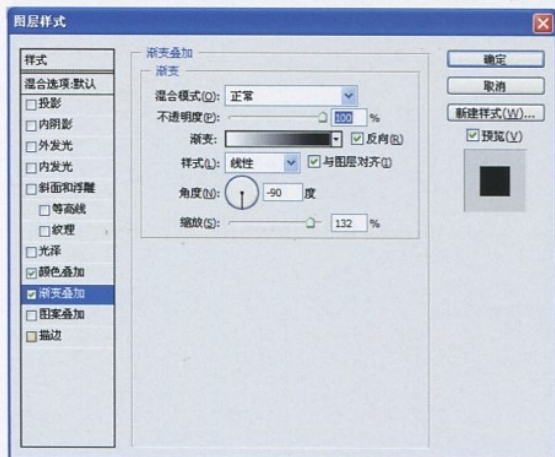


图4-22

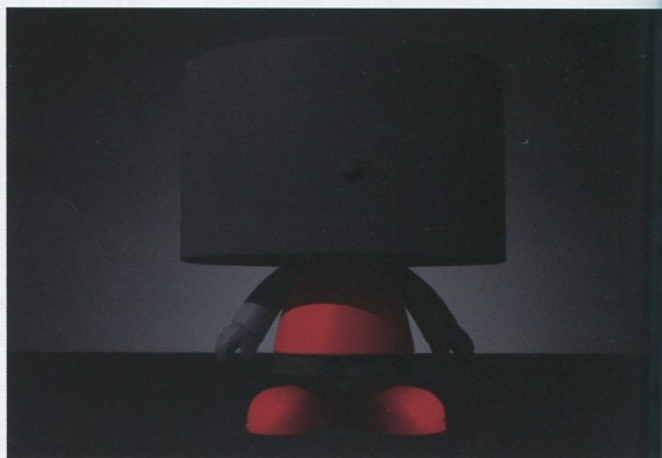


图4-23



9 到这里准备工作已经全部完成，可以进行贴图了。贴图前观察便可看出，原模型的光源在Avatar的前上方，略微偏左，所以接下来的过程中必须遵循这个规律。选择一张和左脚透视近似的汽车前视图，使用“钢笔”工具将车轮、车轮框和车灯依次抠出，如图4-24所示。



图4-24

10 执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令，调整车轮、车轮框等，使其与脚部形状吻合，如图4-25所示。

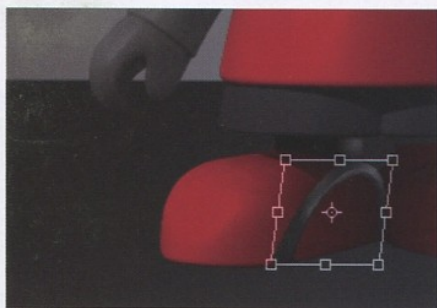


图4-25-1

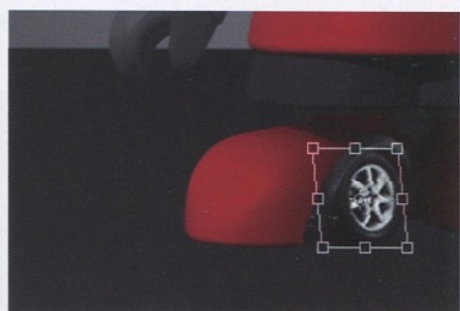


图4-25-2

11 由于图片的调整并不能完全吻合脚部形状，还要使用“钢笔”工具沿脚底线描边，描好后按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转化为选区；按下组合键【Shift+F6】，在弹出的“羽化选区”对话框中调整“羽化半径”为0，单击【确定】按钮羽化选区。使用“渐变”工具填充渐变，渐变深色值为#0d0d0d，浅色值为#1c1c1c，如图4-26所示。

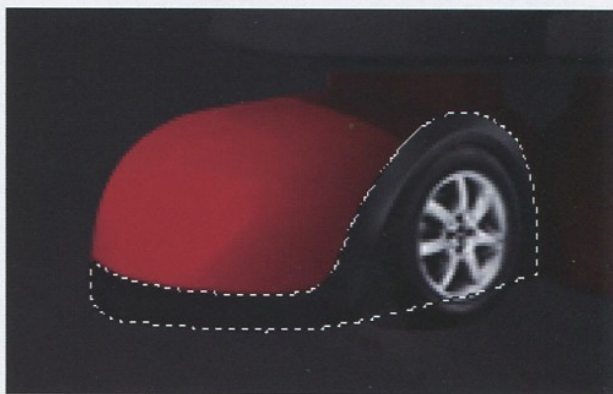


图4-26

12 执行“编辑”>“变换”>“变形”命令，调整车头至合适位置，注意相关的装饰线要吻合脚部形状。执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令，调整车灯到合适的位置。使用“仿制图章”工具修补露出的部分，直到光线、形状都达到吻合为止。采用同样的方法绘制出右脚，如图4-27所示。细节的调整需要极至的耐心，尤其是车漆反光所表现的形状。



图4-27





**13** 双脚绘制好以后，可以发现光线有些问题，所以使用“钢笔”工具分别沿着结构线描边。描好后单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“建立选区”命令，弹出“建立选区”对话框，调整“羽化半径”为0，单击【确定】按钮，分别得到选区。依次建立图层left01、left02、right01。并使用“油漆桶”工具，调整色值为#000000，进行填充，如图4-28所示。



图4-28-1



图4-28-2

**14** 将左脚阴影的所在图层left01的“不透明度”调整为80%，图层left02的不透明度调整为85%，右脚阴影所在图层right01的不透明度调整为90%；并分别在“图层”面板中为各个图层添加蒙板，使用“画笔”工具，单击“图层”面板中图层蒙板缩略图后，如图4-29所示。通过变换工具箱中的前景色和背景色修改阴影，同样要严格遵照结构调整，如图4-30所示。

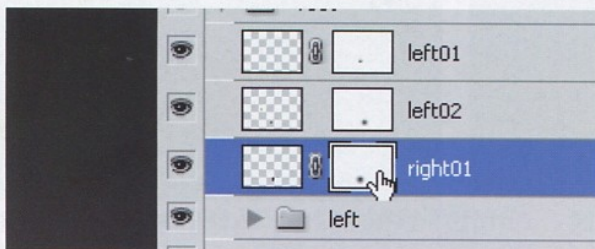


图4-29



图4-30

**15** 最后为双脚添加整体投影和倒影。在双脚所在图层下建立Shadow图层，使用“画笔”工具和“橡皮擦”工具绘制投影。

**16** 投影画好后，在“图层”面板中按住【Shift】键依次单击，将左脚所相关的图层全部选中，按下组合键【Ctrl+E】合并图层，并重命名为Leftfoot。按下组合键【Ctrl+J】直接复制当前图层，得到“Leftfoot副本”。选中图层“Leftfoot副本”，执行“编辑”>“变换”>“垂直翻转”命令，得到翻转图像后执行“编辑”>“变换”>“变形”命令，调整控制柄变形图形，使之与脚底图形吻合，如图4-31所示。

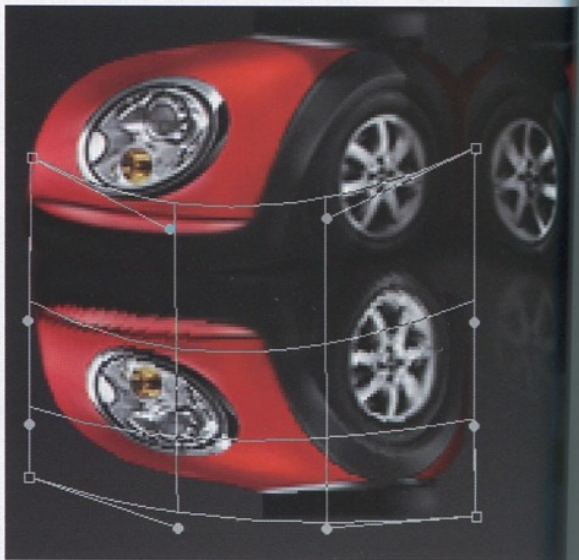


图4-31





17 倒影形状调整好后，在“图层”面板中，将图层“Leftfoot副本”拖曳至图层Shadow下，并单击“图层”面板中的“添加图层蒙版”按钮，为图层添加蒙版。单击该图层的蒙版缩略图，使用“渐变”工具绘制渐变，渐变深色值为#ffffff，渐变浅色值为#000000。最终效果如图4-32所示。



图4-32

18 采用同样的方法，为Avatar绘制腿部、身体、手臂、头部，并调整阴影，得到的最终效果，如图4-33所示。



图4-33

#### 4.5.4 小结

3D模型无疑是最立体的元素，当我们需要借助3D模型，快速地完成自己想法的时候，一些Photoshop中图层的叠加效果和变形工具就可以发挥更大的作用，简单且有效，非常值得一试。





## 4.6 案例三：光影与透视 《Devilfruit.net命题设计》

### 4.6.1 综述

一句话概括眼睛的成像原理就是，眼睛感光之后将信息传给大脑。很多时候眼睛也会给大脑带来错误信息，这便是视错觉。利用视错觉，人们可以在水平的画面上感受到立体感觉，可以将连续播放的有规律图片感觉成动态画面。合理利用光影和透视，就可以在画面中制造立体感和空间感，尽管这并不是真实的。

### 4.6.2 案例分析

- 项目名称：Devilfruit.net命题设计
- 设计师：耿伟
- 项目背景：场景实验，光影的测试
- 创意说明：下面的例子中，创造一个独立的杂乱街角，这小小的一个空间仿佛一块被切下来的蛋糕，后期会用Flash制作一些小动画，比如汽车和行人等，在这一块“小蛋糕”上就可以联想到更多。
- 最终设计稿：如图4-34所示。

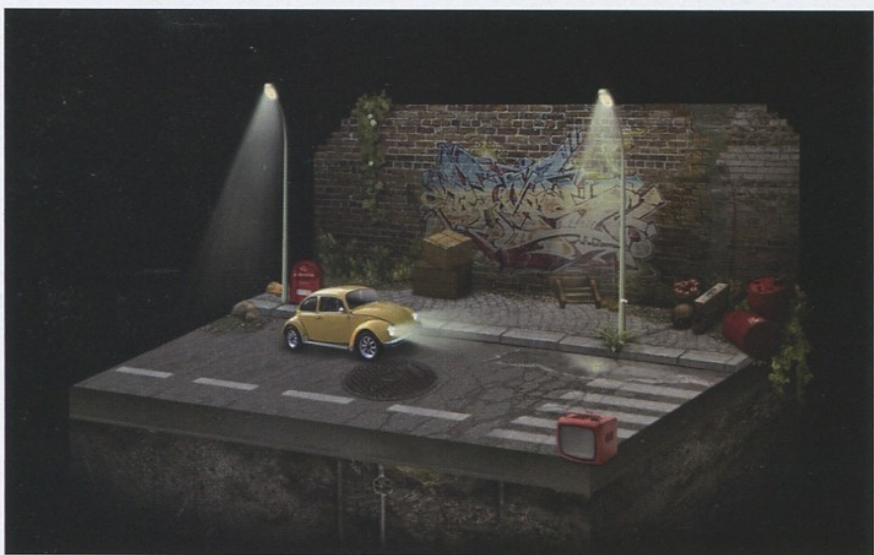


图4-34

### 4.6.3 制作流程分析

**1** 按组合键【Ctrl+N】，建立一个宽1000像素、高700像素的画布，背景色为黑色。使用“铅笔”工具，在工具箱中设置前景色为白色，在“图层”面板中建立新图层并命名为“透视参考线”，并画出简单的透视线，用于在制作过程中随时参考，如图4-35所示。注意这里的透视并不一定完全符合科学的透视规律，因为过于科学的画面往往在一个小画面中很难达到理想效果，或很难应用于后期的Flash制作。

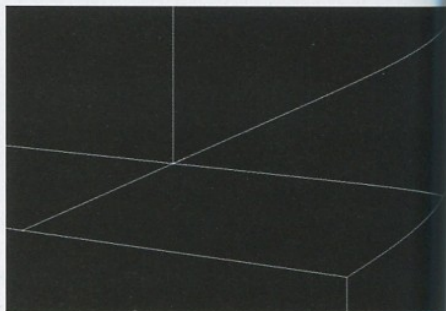


图4-35





2 接下来进行快速的场景拼建，因为这一节主要阐述透视与光影的关系，所以拼图过程中遇到的问题可以参考上一节。选择适合的素材，对地面的3个面以及墙壁进行组合，过程中严格遵守参考线，快速组合出基本的空间关系。需要注意的是，在外轮廓钱不规整的情况下，务必找清楚外轮廓的每一拐角，比如，画面中的人行道断面处。所有元素中可以构成直线的地方，比如，墙壁中砖缝间形成的直线、人行道拼接处的线等。简便的方法是将整块元素拼接好后，执行“编辑”>“变换”>“透视”命令进行调整，如图4-36所示。

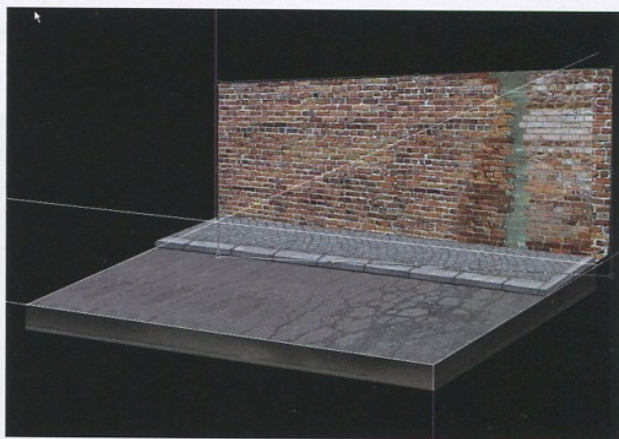


图4-36

3 整体空间塑造好以后，画面中可以继续补充细节元素，来完善效果。特别注意的是，对过于规整边缘的破坏，不规整的外轮廓可以使画面看来更饱满。

4 制作过程使用“钢笔”工具细心抠图，执行“编辑”>“变换”命令，采用多种变形操作调整图片的透视关系。

5 使用“钢笔”工具 抠图后，经常会出现一些细小的杂色边缘，通常会在图层面板中使用“涂抹”工具进行修复。这里再介绍一个更简单的方法，执行“图层”>“修边”>“去边”命令后，在弹出的“去边”面板中调整“宽度”文本框中的数值即可，这样简单快速，缺点是边缘处稍微有些僵硬，如图4-37所示。

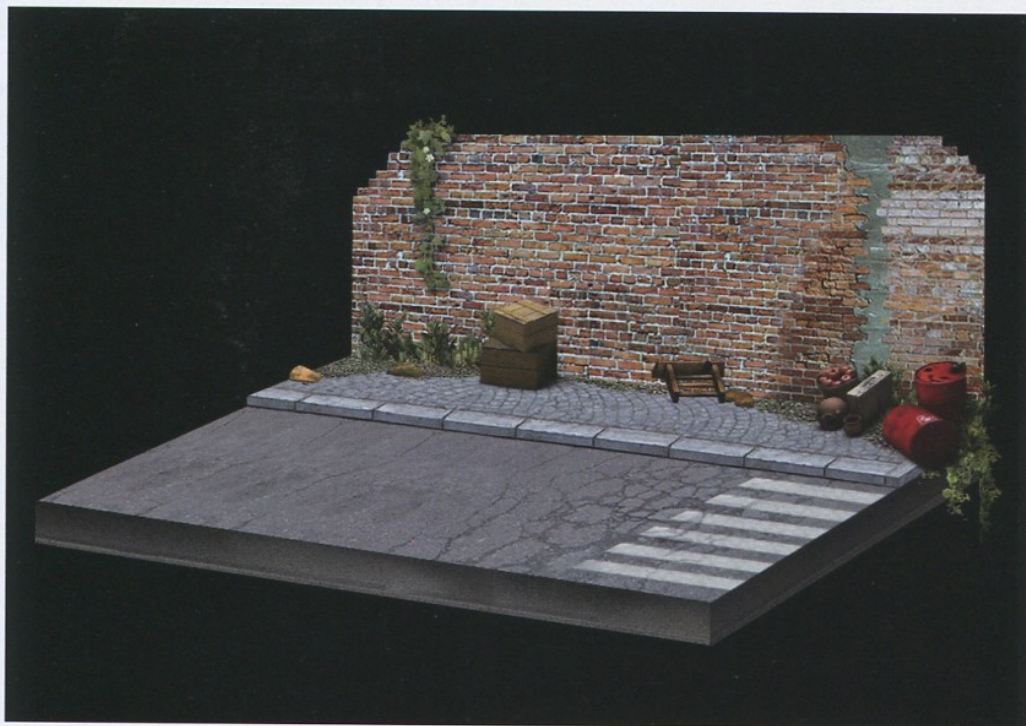


图4-37





- 6 继续完善画面，增加有趣的元素，使街角看来充实而又稍显杂乱，把戏剧性的元素组合到一起，如图4-38所示。



图4-38

- 7 当场景中的元素增加到一定程度时，立体感已经有所表现，但是空间感却依然不足，所以开始对光线进行调整。假定主光源来自左上角，时间在黄昏，光线有些昏暗，呈暖调子，整体色调偏暖黄色，所有物品的影子都会被拉得很长，有懒洋洋的感觉。

- 8 在“图层”面板中选中最上面一层后，单击“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出的菜单中选择“照片滤镜”选项，在对应的“调整”面板中，按照如图4-39所示的进行设置，其中颜色对应值为#adc201。

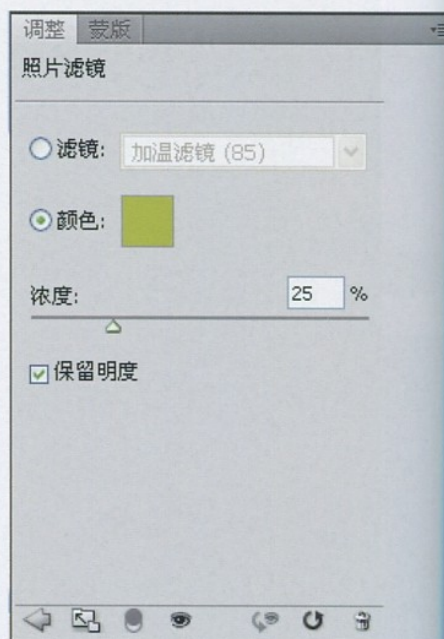


图4-39





- 9 在“图层”面板中砖墙的最上层，新建图层以用于绘制阴影，并在“图层”面板中单击“添加图层蒙版”按钮，添加图层蒙版并调整细节，如图4-40所示。



图4-40

- 10 初步添加光影后，光的感受依然不够强烈。为了更好地表达光的效果，决定让时间由黄昏变为傍晚，主光源由原来的自然光变为路灯的灯光。

- 11 首先要让画面暗下来，所以在“图层”面板中选中最上一层，单击“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出的菜单中选择“亮度/对比度”选项，按照如图4-41所示的进行设置。

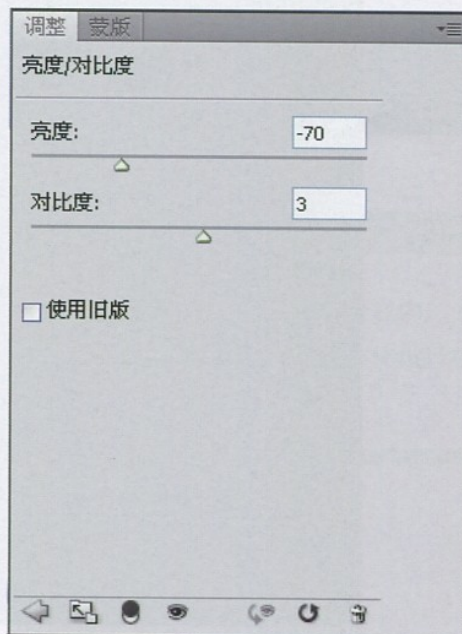


图4-41



- 12 继续在“图层”面板中选中最上一层，单击“创建新的填充或调整图层”按钮，在弹出菜单中选择“照片滤镜”命令，在对应的“调整”面板中，按照如图4-42所示的进行设置，其中颜色对应值为# ebb113。

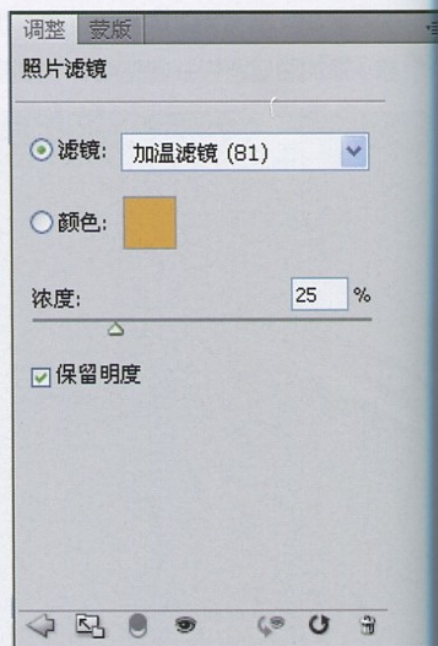


图4-42

- 13 画面中补充两个路灯，同时夸张路灯所放出的光芒，使之成为画面中最亮的点，同时路灯会拉出优美的投影，注意投影遇到物体时影子会有所变化。

- 14 为了补充地面的光源，所以在地面补一滩积水，同时活跃画面。为了Flash制作需要，所以积水是直接绘制的，画了水波的连续帧，唯一的窍门是将地面复制出需要的形状，调整颜色并加入白色的水边。效果如图4-43所示。



图4-43





15 画面的空间感已经达到要求，但是要考虑到画面中动的元素，因为画面的元素并不完全真实，所以小元素的添加可以是随意的风格。比如，这里添加了汽车，汽车的亮色以及灯光会成为画面中的亮点。同时为了动画的需要，将汽车完全分解，并在“图层”面板中为玻璃添加透明度。

16 为了增加这块地面是被切下来独立一块的感觉，在柏油路面下又加入了土壤的切面图，同时露出一些管道，继续调整整体光影。最终效果如图4-44所示。



图4-44

#### 4.6.4 小结

借助光线产生的投影和反射，可以将画面中的元素快速地整合起来，使人感觉它们都在一个维度之内。光线本身的设置安排也可以给作品带来更多的戏剧性，并可以帮助提示重点内容，使用和借助光线是立体化设计中的重要技巧。





## 4.7 案例四：模拟场景 营造亦虚亦实《北京现代i30网站》

### 4.7.1 综述

商业设计中，立体的手法主要用于产品和场景的表现，产品表现中重要的是突出产品自身的品质，而场景表现需要更多地表达使用者的感受这种比较抽象的内容，抛弃写实元素而使用概念化的元素是一个很好的方法。

### 4.7.2 案例分析

- 项目名称：I30网站
- 设计公司：奥迈思互动传媒（AMg）
- 设计师：耿伟
- 项目背景：I30时尚和百变，用于城市生活。
- 创意说明：网站设计为了表达I30的时尚和百变，主要用于城市生活，所以虚构了拍摄棚的场景，较强的灯光可以强烈地表达各种色彩，而场景中的布置元素是以厚纸片的形式表现的，并通过纸片间错乱的影子来增加画面层次，虚拟物品的使用比较个性、简洁，强烈的色彩也不会觉得过分跳跃。
- 最终设计稿：如图4-45所示。



图4-45



## 4.7.3 制作流程分析

- 1 按组合键【Ctrl+N】，建立一个宽1000像素、高650像素的文件，背景色为白色。
- 2 首先要创作影棚的背景。影棚背景是由背景布搭成的，特点是浅色而基本不反光，难点在于背景布没有明显接缝，而在强光照射下，整体区分不明显，表达空间感有些麻烦。
- 3 以# 6d6d6d 颜色填充背景，同时在工具箱中选择“渐变”工具，在工具属性栏中调整渐变属性，如图4-46所示。

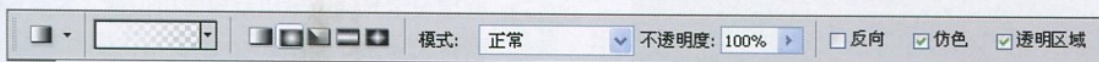


图4-46

- 4 在“图层”面板中，在背景图层上新建一层并命名为“渐变01”，在画面中心位置绘制一个圆形渐变，按组合键【Ctrl+T】调整渐变的大小和形状，如图4-47所示。



图4-47

- 5 继续在工具中选择“渐变”，在工具属性栏调整渐变属性，在弹出的“渐变编辑器”对话框中，选择“前景色到透明渐变”，将颜色全部设置为#d1d3d4。在“图层”面板中新建一层，在画面中心位置绘制一个圆形渐变，按组合键【Ctrl+T】，调整渐变的大小及形状，如图4-48所示。



图4-48-1

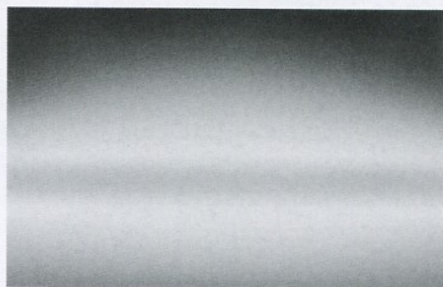


图4-48-2







图4-49



图4-50



图4-51

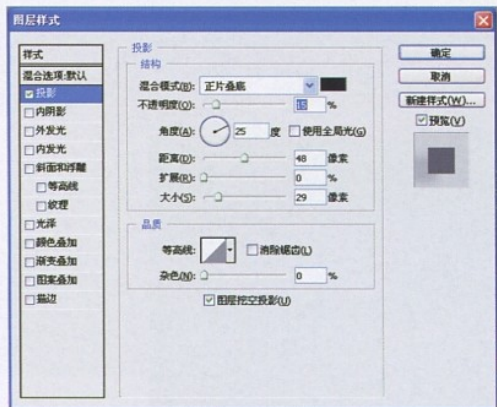


图4-52

**6** 继续使用“渐变”工具，采用前面的方法，利用圆形渐变调整背景，最后得到如图4-49所示的效果。

**7** 假想设定光源位置以及摄影机位置，为接下来的设计做基本设定，如图4-50所示。

**8** 加入精修过的代言人图片以及产品图片，两者前后排列。车的反光一定要与光源呼应，人物可以适当加强亮度和对比度。投影也会因为离光源的距离而相对不同，如图4-51所示。

**9** 加入Slogan，并且将其制作成悬挂的效果，在两侧分别以绳子的形式悬挂下来，并在“图层”面板中选中Slogan所在图层，单击“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“投影”选项，在弹出的“图层样式”对话框中进行设置，如图4-52所示。

10

选择

11

12

纸片的  
使用  
影。设  
到一块  
4-54)

13

盖树剪  
键，在  
项，得



- 10 在产品图层后加入建筑物的剪影背景元素，依然通过在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮，选择“投影”选项，为建筑物添加投影，如图4-53所示。



图4-53

- 11 为了增加时尚和个性感，在地面上铺彩色的抽象图像，并在背景点缀一块蓝色图像代表天空，汽车与建筑间摆放绿树剪影以及长椅和狗等，突出表达时尚的城市感觉。所有物品均有投影，并且因为摆放位置而产生变化。

- 12 为了让所有的背景元素增加厚度，更形象地表现厚纸片的感觉，以绿树为例，首先使用“钢笔”工具勾出树的剪影。设置前景色为黑色，同时找到一块绿色纸张纹理备用，如图4-54所示。



图4-54

- 13 在“图层”面板中，将纸张纹理所在图层拖曳至剪影图层的上一层，并完全覆盖树剪影。在“纸张纹理”图层上单击鼠标右键，在弹出菜单中选择“创建剪贴蒙版”选项，得到如图4-55所示的效果。

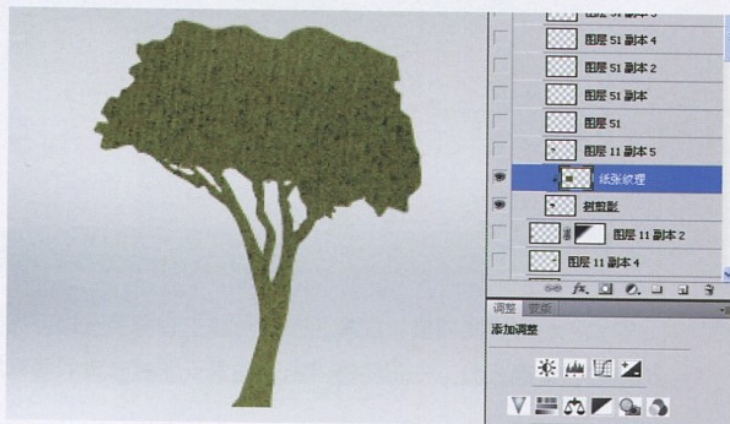


图4-55







图4-56



图4-57



图4-58

**14** 同时选中“纸张纹理”与“树剪影”图层，按下组合键【Ctrl+E】，将两个图层合并，得到“纸张纹理”图层。按下组合键【Ctrl+J】，直接复制图层，得到“纸张纹理副本”图层。将“纸张纹理副本”图层拖曳至“纸张纹理”图层下，按“方向键”向左和向下各移动1个像素。执行“图像”>“调整”>“亮度/对比度”命令，在弹出的“亮度/对比度”对话框中，将“亮度”数值调为-150，“对比度”数值调为100，如图4-56所示。

**15** 将树剪影相关图层选中，按下组合键【Ctrl+E】合并图层，并重命名为Tree。按下组合键【Ctrl+J】，得到“Tree副本”图层，将该图层拖曳至下一层。单击“图层”面板中“锁定透明元素”按钮，使用“油漆桶”工具填充为黑色。再次单击“图层”面板中“锁定透明元素”按钮释放锁定，执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令和“编辑”>“自由变换”命令，将“Tree副本”图层调整为如图4-57所示的状态。

**16** 执行“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，在弹出的对话框中设置“半径”为1。

**17** 为“Tree副本”图层添加图层蒙板，使用“画笔工具”继续调整阴影，最终效果如图4-58所示。

图4-60

4.7

卡  
手法。



- 18 其他部分制作方法基本相同，只是阴影的长短和深浅有所不同，如图4-59所示。



图4-59

- 19 最后撤掉用于参考的灯光和摄影机，加入LOGO、导航及所必需的文字，首页设计完毕，如图4-60所示。



图4-60

### 4.7.4 小结

卡通或剪影式的立体效果具有很好的现代感，同时可以避免争夺主题画面的注意力，是时尚类设计中经常会用到的手法。需要注意的是，尽管是简化的处理手法，同样需要注意与其他元素的光源和透视统一，让人感觉舒服自然。





## 4.8 案例五：互动的立体趣味《惠普A4幅面打印机网站》

### 4.8.1 综述

作为互动设计师，创造出立体感强的画面的方法有很多，因为无论真实的图片还是简单的矢量图形，都可以带来这种感受，所以基本所有的设计软件都可以应用。商业互动作品多数用于网络，相对尺寸和分辨率都比较低，而制作时间又必须考虑到前期设计和后期的制作，所以多数时间可以通过Photoshop的一些基本功能，来实现平面中的立体表现。

前面的一节中，介绍了平面中的立体表现的常用手法，以及实际商业应用中一些例子。手法归纳起来主要是透视、光影、材质这几点，设计工程中，只要能做到每个细节都能遵循这些规律，在平面中表现立体就不困难了。

本节最后以AMg的《A4足矣！》网站为例子，分析一个网站的整体性及所带来商业性的成功，并详细介绍平面中的立体表现在商业中的应用。

### 4.8.2 案例分析

- 项目名称：A4足矣！
- 设计公司：奥迈思互动传媒
- 设计师：耿伟 互动设计师：林涛 插图&动画效果：耿伟
- 案例背景：“惠普”公司想在下一季度主推一系列A4一体机，希望促进A4机型的销售。通过调研发现，在市场上A3复合机的占有率和使用率是比较低的。而A4一体机完全可以满足日常的需求，与传统A3复合机相比，具有购买和维保成本大大降低、效率和稳定性远远提高且环保节能的优点。我们就提出了一个概念“A4足矣”，并使用了直观形象的表现方式，把原本具有机械化的打印机变得生动有趣，带动了用户浏览的兴趣和在线停留的产生。

客户希望通过这个网站告诉用户，相对于A3幅面打印机而言，A4幅面打印机在趋势、资金、效率、环保等各方面都具有相当大的优势，并因此号召大家使用A4幅面打印机。

项目最开始只有一张Excel表格，列满了密密麻麻的各种数据，首要的任务是将这些数据简单、形象地表现给用户，做到深入简出，并且充满趣味，吸引用户主动了解这些信息。以将要讲解的页面为例子，要在这个页面表现A4幅面打印机与A3幅面打印机在环保方面的差距，而环保又分别从能源消耗、污染物的排放及纸张的使用量3个方面说明。最终的设计成功地完成了这些要求。

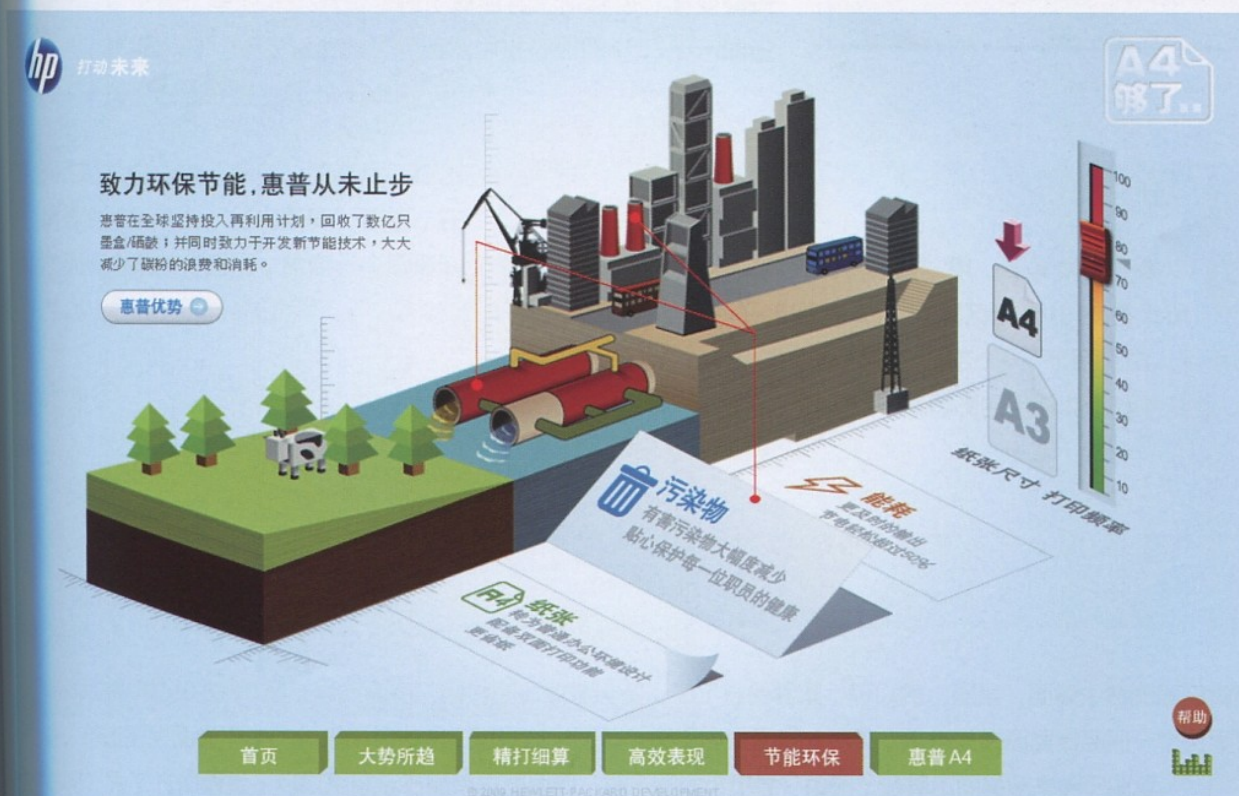
- 投放预期目的：在行业用户的采购初期时，对不同类型打印机进行比较，从而使他们了解到自己的深度需求并产生购买决定。
- 广告主形象：国际和国内IT行业的领先品牌。

图4-61





- 宣传策略：因为是全Flash网站，既需要保证快速浏览网页，也要让创意表现不打折。通过单击网站中A3复合机和A4一体机的选项，可以有效直观地对用户进行互动的教育渗透。
  - 产品特征：“惠普”新推出的A4一体机系列，是符合当今政府企业实际办公需求的文印产品，与传统A3复合机相比，具有购买和维修保障成本大大降低、效率和稳定性远远提高并且环保节能的优点。
  - 创意说明：在网站设计方面，采用立体图表的形式，尽可能地展示出A4机型在使用中的诸多优势，让用户可以在互动的过程中直观的对A4和A3进行对比，把各个阐述点栩栩如生地诠释出来，让用户真正体会到“A4足矣！”
- 为了让这些机器在视觉上突破形象死板线条生硬的固有风格，经过长久的斟酌和考虑，采用了把机器融入在动态网站的各部分情节中，使其更鲜活有力，也直观地把各个阐述点栩栩如生地诠释出来。
- 效果评估：网站发布以来，为“惠普”官网相关的产品页面带动了大量的日点击量和浏览量，并有效提高了销售。
  - 获得奖项：第七届中国互动网络广告创意奖——金奖、2008—2009年度艾瑞品牌营销奖、中国最佳广告主活动网站大奖。
  - A4足矣网址：<http://www.hp.com.cn/a4>





### 4.8.3 制作流程分析

首先根据这个页面的要求，找到能源消耗、污染物的排放及纸张的使用量3项说明的共同表现点，而最终选择了建立一个小型模拟区，里面会有生产的工厂，有污染的排放，同时还有代表环保的绿色草地区域，这个小型模拟区概括了3项数据的共同特点，同时确保用户也可以很容易理解这些。

接下来根据这个创意来构思互动，为了使操作不过于复杂，互动选择了两点：使用不同幅面纸张带来的区别及使用同幅面纸张但使用量不同的区别。用户只要点两个按钮或拖动滑块就可以导致画面发生变化，通过图形的变化及文字注解就可以深刻了解到这些信息点。同时，页面中还包含了查看详细、帮助及导航等基本功能按钮。

进入制作阶段，这个例子里不但介绍Photoshop，还会大量使用到Flash和Illustrator软件。因为作为互动设计师，不单单要考虑到一个画面，还要考虑到非常多的因素，这些在开篇的行业制作准则中已经详细列出，不再细论。下面就开始设计流程。

**1** 首先打开Flash软件，建立一个透视参考线，不过这里的透视不是科学的透视，因为所有的平行线都是完全平行的，最终不会有交点。这是为了制作Flash动画更方便的原因，而且这种假透视在小面积内是完全看不出的，如图4-62所示。

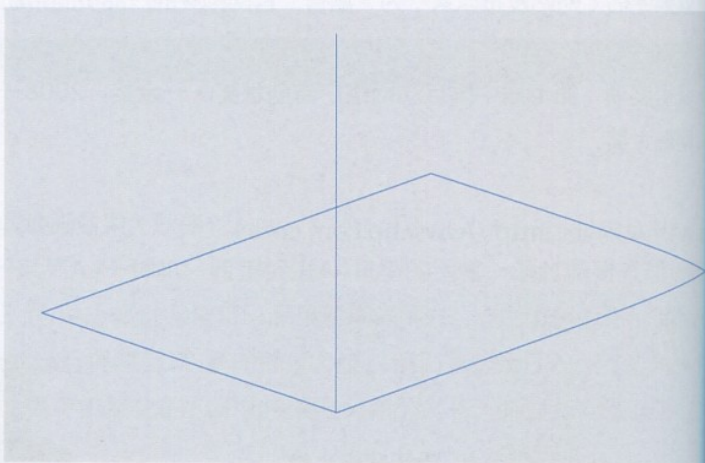


图4-62

**2** 以参考线为基准，用“直线”工具将所设想的小模拟区域勾出，如图4-63所示。由上至下，3个部分分别代表了能耗、污染物和纸张使用的影响。

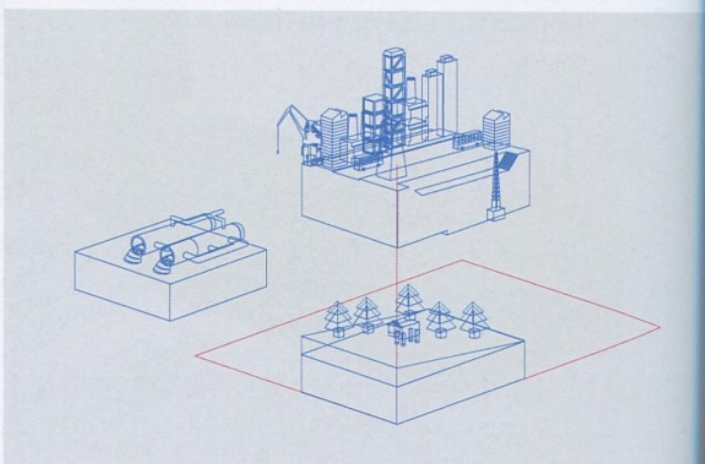


图4-63





- 3 然后为3个部分分别添颜色。工厂代表生产，有能源消耗和污染物排出，所以颜色多使用灰色调；河水会因为客观变化而变化，所以是蓝色或者黄褐色；草地代表了环保，所以使用绿色为主，如图4-64所示。

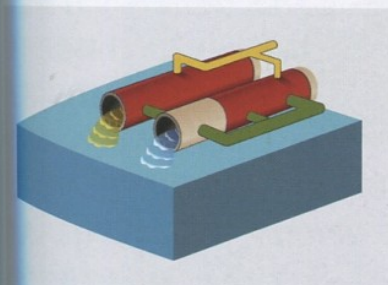


图4-64-1

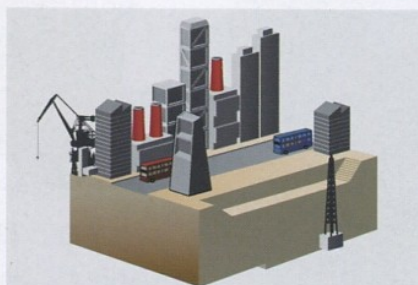


图4-64-2

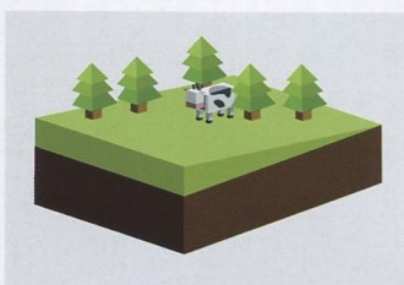


图4-64-3

- 4 因为Flash绘图产生的文件非常小，而且方便动画的制作，所以选择在Flash中绘制图形，但是Flash中无法添加阴影，所以将Flash中的文件分散导出为PNG格式图片。执行“文件”>“导出”>“导出图像”命令，在弹出的“导出图像”对话框中，设置“保存类型”为PNG即可。

- 5 打开Photoshop软件，按下组合键【Ctrl+N】，建立一个宽1 000像素、高618像素的文件，背景色为白色。

- 6 在工具箱选择“渐变”工具后，在工具属性栏中单击“渐变编辑器”，在弹出的“渐变编辑器”对话框中进行如图4-65所示的设置，其中两个渐变色值分别为#cae1ef和#fbffff。



图4-65

- 7 在工具箱中选择“渐变”工具后，在工具属性栏中单击“径向渐变”按钮，在“图层”面板中选中背景层，绘制一个圆形渐变，作为网站背景，如图4-66所示。

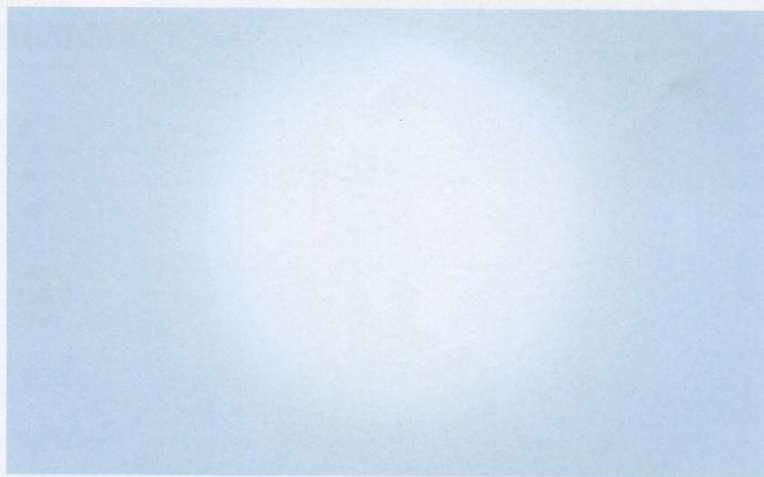


图4-66

- 8 将Flash中导出的PNG图形导入画布，因为图形数量过多，为了方便管理，可以将“图层”面板中各图层归类管理。单击图层面板下边的创建新组按钮，可以在“图层”面板建立图层文件夹，将相关的图层归到同一个图层文件夹中即可。为了方便查找，可以用鼠标右键单击图层前“指示图层可见性”按钮，选择不同颜色来标记图层。





**9** 将PNG图形组合在一起，组成“模拟区”，使用“画笔”工具和“橡皮擦”工具添加阴影，因为画面比较简单，所以阴影不宜过强，如图4-67所示。

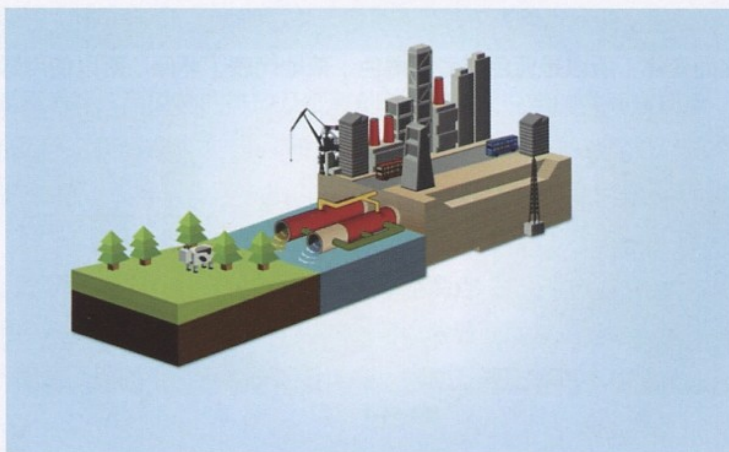


图4-67

图4-68

**10** 打开Illustrator软件，在工具箱中选择“直线”工具，绘制标尺刻度。矢量线在变形后不会变模糊，而Photoshop里绘制的像素线在经过变形后，会模糊甚至不可见，如图4-68所示。

**11** 在Illustrator中，选中“矢量标尺”对象，按下组合键【Ctrl+C】进行复制，切换到Photoshop中，按下组合键【Ctrl+V】，在弹出的“粘贴”对话框中，选择“智能对象”选项，单击【确定】按钮。智能对象可以对图像无损编辑，可以保证矢量标尺在经过拉伸变形后，依然清晰可见。

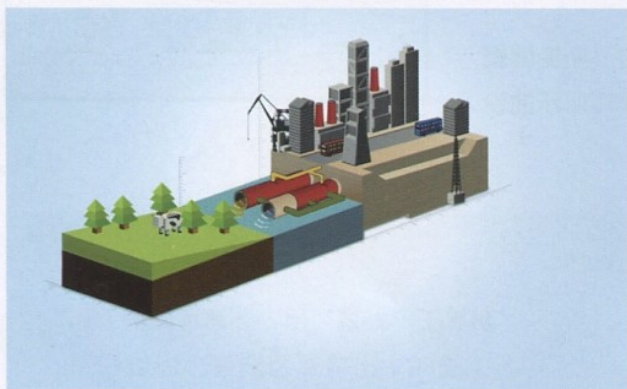


图4-69

**12** 按下组合键【Ctrl+T】，执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令，将线条排列在“模拟区”周围。注意无论“矢量标尺”怎么变形，都要保证标尺横向和纵向线条与“模拟区”的透视线一致，如图4-69所示。

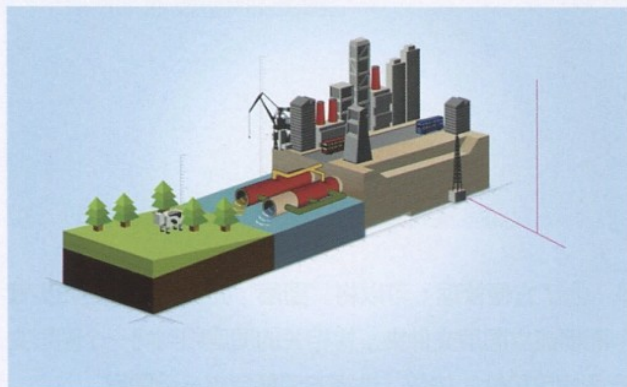


图4-70

**13** 接下来进行交互区域按钮的制作。首先绘制一条透视参考线，确保在制作过程中不会出现误差，如图4-70所示。





14 在Illustrator里, 绘制纸张ICON, 用于切换A3和A4幅面的按钮。选中“纸张ICON”, 按下组合键【Ctrl+C】进行复制, 切换到Photoshop, 按下组合键【Ctrl+V】, 在弹出的“粘贴”面板中, 选择“智能对象”选项, 单击【确定】按钮。利用【Ctrl+T】组合键并执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令, 将“纸张ICON”智能对象转换成合适的角度。选择工具箱中的“横排文字”工具, 在工具属性栏中将字体设置为Arial Black, 分别输入A3和A4两组文字, 同样利用组合键【Ctrl+T】, 并执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令, 将文字旋转合适的角度, 如图4-71所示。

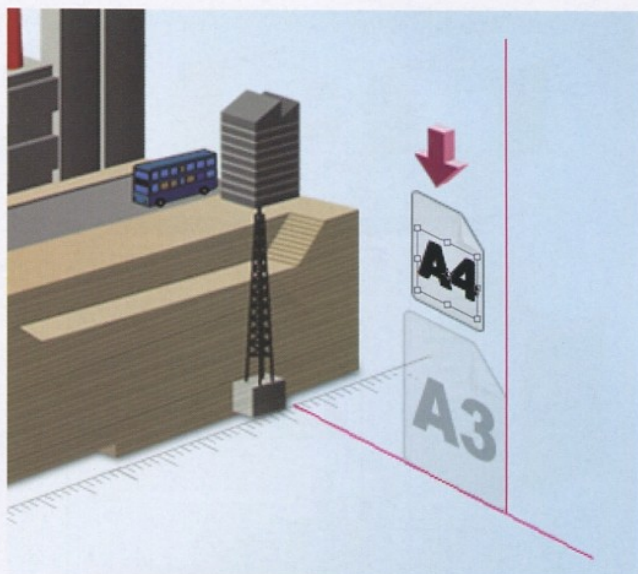


图4-71

15 选择工具箱中的“矩形”工具, 在工具属性栏中单击“矩形工具”按钮, 绘制一个标尺。选中最后面的白色矩形, 在“图层”面板中单击“添加图层样式”按钮, 在弹出的菜单中选中“渐变叠加”选项, 按照如图4-72-2所示的进行设置。并使用工具箱中的“画笔”工具, 为背景透明矩形绘制一个阴影, 使用“横向文字”工具, 输入代表刻度的数字, 字体选择Arial, 并进行排列, 刻度表制作完成, 如图4-72所示。

16 在“图层”面板中, 单击“创建新组”按钮, 将标尺相关的图层整理到该图层文件夹中, 命名为“标尺”。选中该文件夹所在的图层, 利用组合键【Ctrl+T】, 并执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令, 将标尺倾斜角度调整至与透视参考线一致为止, 如图4-73所示。

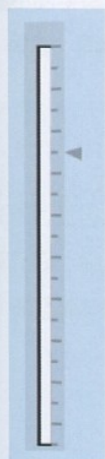


图4-72-1

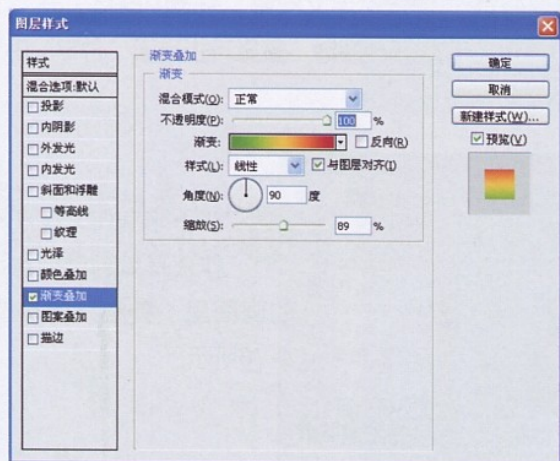


图4-72-2

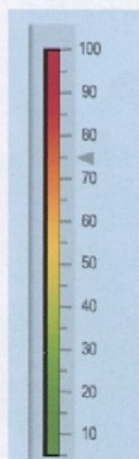


图4-72-3

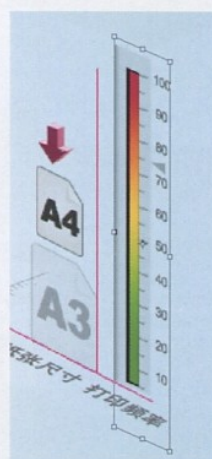


图4-73





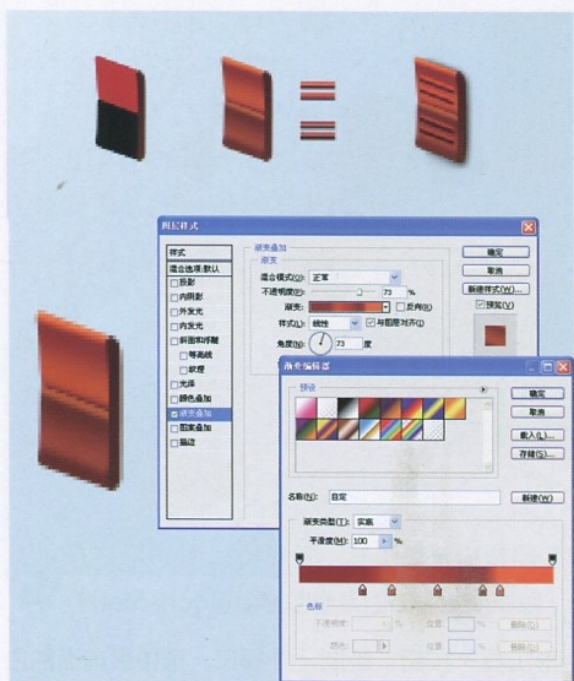


图4-74

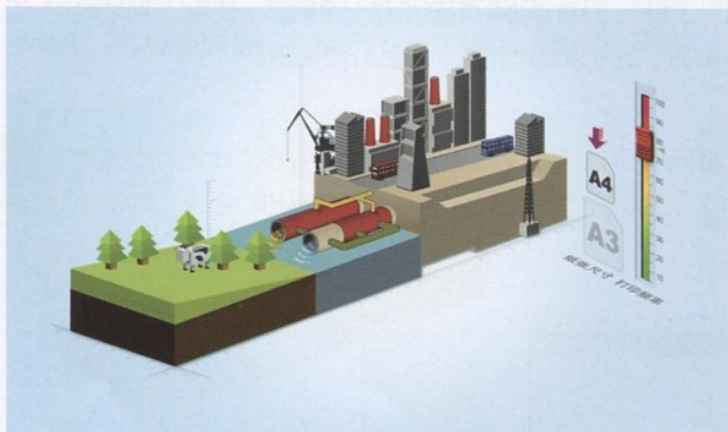


图4-75

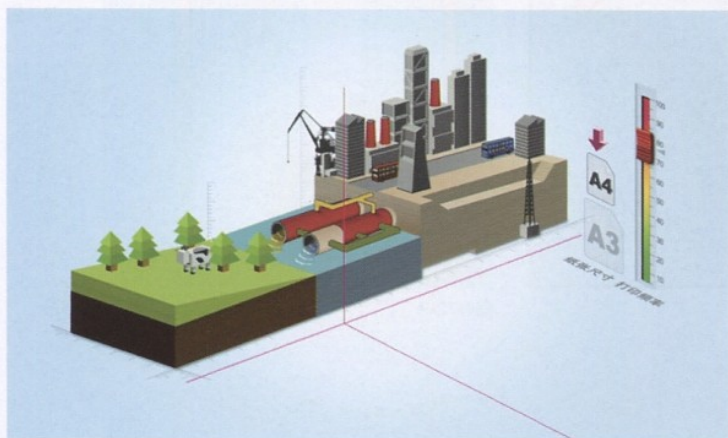


图4-76

**17** 选择工具箱中的“钢笔”工具，绘制一个“按钮”图形。单击“图层”面板中的“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选中“渐变叠加”选项，在弹出的对话框中设置渐变。使用工具箱中的“矩形”工具，绘制四组矩形，填充的渐变色深色为#6a0614，浅色为#f22e02。执行“编辑”>“变换”>“斜切”命令调整透视，将所有按钮组合，最后使用工具箱中的“画笔”工具，绘制阴影。按钮绘制完成，如图4-74所示。

**18** 将绘制好的滑块按钮放到进度条上，并继续绘制一个指示箭头，用来强调提示按钮所在位置，这样交互区域的按钮便全部完成，如图4-75所示。

**19** 接下来制作文字注释区域。首先的工作还是绘制透视参考线，在元素众多的画面里，参考线的功能尤其重要，如图4-76所示。



20

到III  
详述。  
状态  
示。最

21

对象”  
整，II  
件就会  
注意文  
释图片  
78所示

22

像素字  
域，在

致

总  
量  
减少  
□  
□  
□

图4-79



20 由于Photoshop文字在变形方面的局限性，所以文字注释区域还是要转移到Illustrator中完成。ICON的设计这里就不详述。每个注释有两种状态：展开状态和收起状态，在收起状态还会有一个翘起的页角提示。最后完成效果如图4-77所示。



图4-77

21 回到Photoshop，将制作好的文字注释图片导入，导入时依然使用“智能对象”，这样即使有文字的变化或ICON的调整，Illustrator更新保存以后，Photoshop文件就会自动更新。注释图片导入Photoshop时注意文字和背景分层导入，方便颜色调整。注释图片导入后，调整位置和颜色，效果如图4-78所示。

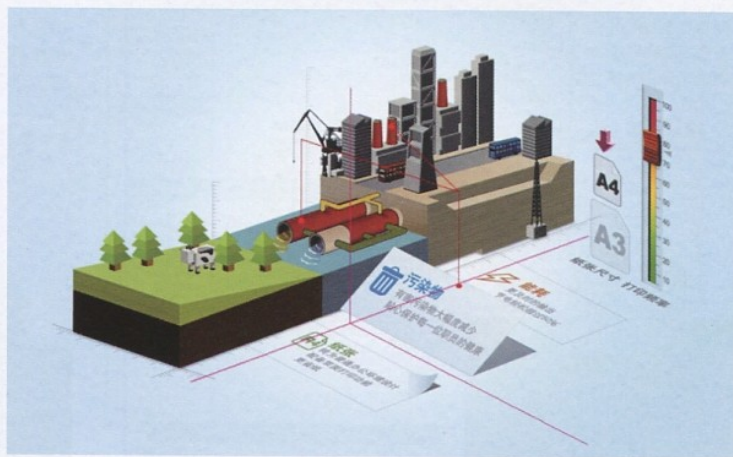


图4-78

22 主视觉区域及功能区域已经设计完成，下面来添加当前页面的简单说明，并且会有按钮链接到详细说明。因为页面已经完全饱和，所以简介文字数量要控制，而且字体选择“新细明体”，字号为11像素，应该是中文字体最小的字体了。在工具箱中选择“横向文字”工具，按住鼠标，在画面中定义一个区域，出现文字编辑区域，在“段落”面板和“字符”面板进行设置，如图4-79所示。



图4-79





- 23** 链接按钮制作要求：既不破坏画面，又要求突出重点。在工具箱中选择“矩形”工具，在工具属性栏中按照如图4-80所示的进行设置，画一个圆角矩形。

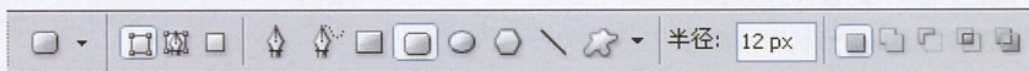


图4-80

- 24** 在“图层”面板中选圆角矩形所在图层，单击“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“渐变叠加”和“描边”选项，按照如图4-81所示的进行设置。添加文字和细节图形，完成按钮制作。



图4-81-1



图4-81-2

- 25** 导航在页面设计中往往不被重视，其实导航被关注率和点击频率是最高的，而且直接反映网站的整体结构。是吸引别人继续观看下一页面的重要元素，所以功能性非常重要。但导航不能在层次上先于视觉区域和区域，风格还要统一，所以难度很大。对我来说，每个页面都会做3种以上的尝试。回到当前的设计页面，开始新的设计。在工具箱中选择“矩形”工具，在工具属性栏中按照如图4-82所示的进行设置。



图4-82

- 26** 使用“矩形”工具，绘制一组立方体，为了适应每页不同的透视效果，导航整体采用平行透视，所以每一立方体的透视都不相同，如图4-83所示。

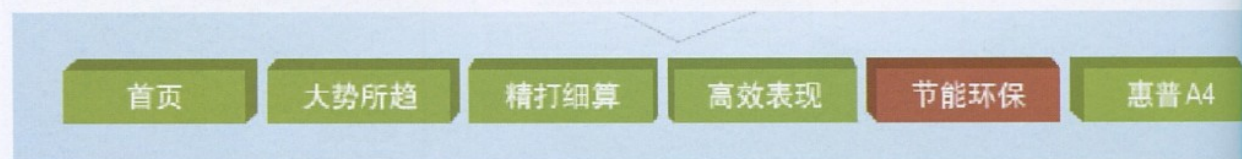


图4-83



27 同样为了整体风格的统一,采用同样方法制作“帮助”和“音量”,如图4-84所示。

28 最后是这次活动LOGO的设计,做到这里就很矛盾了,画面的元素已经非常多,而每一个又都有存在的重要性,而活动LOGO绝对不可缺少,如果没有随时随地的活动LOGO提示,那么整个网站也就失去意义了。唯一方法就是精致的设计,采用简单的图形和文字组合说明足够的问题,而色调则采用相对中和的颜色。在Illustrator中绘制纸张ICON,并与文字做好版式组合,导入Photoshop后,在“图层”面板中选中图层,单击“添加图层样式”按钮,在弹出的菜单中选中“内阴影”选项,按照如图4-85所示的进行设置。在“图层”面板中单击“添加图层蒙板”按钮,添加图层蒙板,使用“渐变”工具调整图片虚实,向内部方向逐渐加高透明度。



图4-84

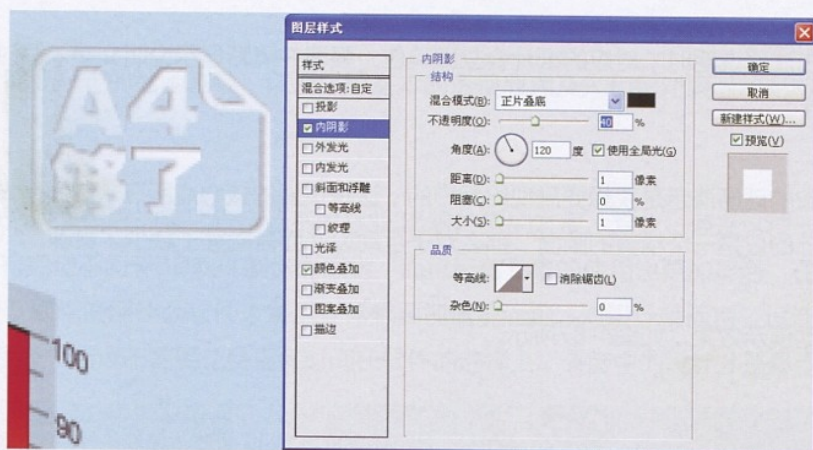


图4-85

29 最后加入LOGO及脚标文字,注意调整大小及颜色即可。整个页面的设计完毕,如图4-86所示。

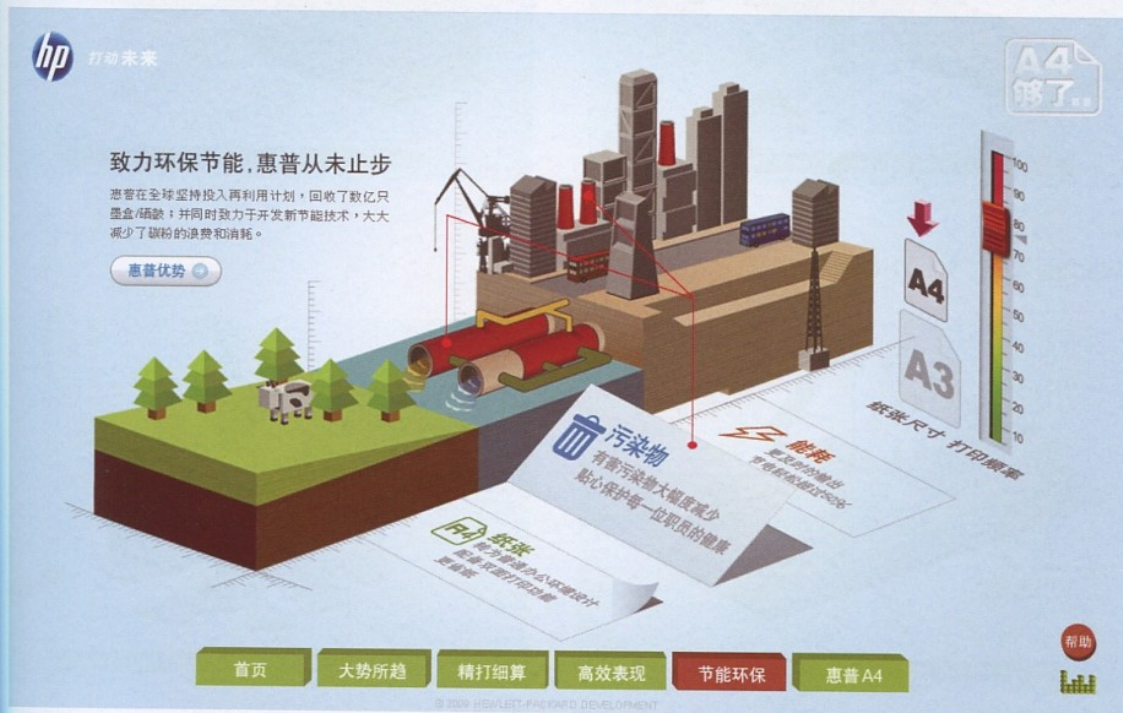


图4-86



## 4.8.4 互动构思

- 1 用户可以在互动区域单击A3或A4按钮，查看两种幅面打印机在环保方面的差距。同样也可以拖动滑块，查看相同幅面打印机在不同用量情况下，在环保方面的影响。
- 2 每次操作时，模拟区域都会相应产生变化。比如，污染严重时，工厂所在区域会升高，排水管道会排出污水，导致河水污染变色，同时水位下降；草地区块会变低，树木和动物减少，而且绿色的草地会变成沙漠的黄色。反之动画也会产生相反的变化。模拟区域的变化是非常明显的，为用户带来最直接的演示，以说明问题。
- 3 单击注释说明时，对应的纸片会立即响应，强调并清晰显示说明文字，同时会有线条链接到模拟区域相对应的文字。
- 4 细致的动画演示是我想要展现给用户的，这是页面的核心点所在，前面所做的所有工作都是服务于这些，如果设计的只是一个精美的画面，那么对于互动设计而言就等于缺少了灵魂。
- 5 互动演示效果，如图4-87所示。



图4-87-1



图4-87-2

- 6 其他页面效果，如图4-88所示。



图4-88-1

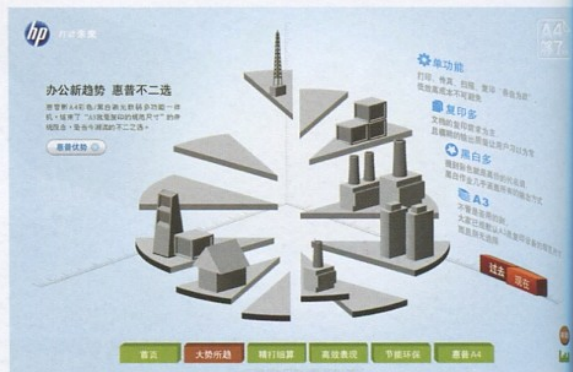


图4-88-2



#### 4.8.5 小结

当想要表达的主题很明确的时候，自己绘制图形无疑最能表达想法，并可以有效地控制画面元素绘制的深入程度及控制文件的大小。一切素材的设计、绘制、组合，都需要遵循最基本的透视、光影原理。根据以上的原理稍加练习，便能体会这种完全原创的快感；而使用小场景组合的方式，会为用户带来有效的视觉传达，从而使他们快速理解设计师所要表达的主题，也是很实用的表现手法。

### 4.9 本章总结

利用平面软件表达立体感肯定需要一定的绘画基础，以便了解基本的透视原理及光和影对画面的影响，这些需要平时的点滴积累。

作为平面设计软件，Photoshop对立体感的表达肯定远不如专业3D软件来的方便、专业，但是这种一点点拼凑出来的立体画面充满了细节，并拥有完全不同于3D软件制作的感觉，而且所有元素的使用也更加灵活，在效率上也相对比较高，所以在设计的过程中，到底使用什么软件来表达立体感要视情况而定。对设计师而言，设计软件只是工具，用来表达设计师思想的介质手段，所以不需要花费更多时间在软件的选择上，头脑中的设计才是最重要的。

作为互动设计师，在Flash网站设计中，要学会巧妙地运用立体元素，减少关键元素的数量，不要让立体元素的数量成为网页打开速度的最大负担。





# 简洁美感的视觉表现

每一个成功者都有一个开始  
勇于开始，才能找到成功的路

刘畅

刘畅 (ChangThink)

互动网页设计师

<http://blog.sina.com.cn/changthinkcc>

<http://www.zcool.com.cn/u/24445/>

大家好，我是小畅，2006年开始从事网页设计行业，就职公司有：联众世界、新意互动、奥美ONE。

从业至今服务的客户有：马自达、福特、雪铁龙、东风悦达起亚、北京现代、华晨汽车、一汽奔腾、海尔、康师傅、中国平安、方正、燕京啤酒等。

感谢站酷网创造了设计师交流的平台，在这里看到了很多不同风格的优秀作品，认识了很多优秀的设计师。衷心祝愿站酷越办越好，越来越强大。







# LIUCHANG's works

刘畅作品欣赏

网页设计

EX  
JEE

Jeffrey  
Smith is  
the author

with  
© Copyright

EXTRE  
JEEP DR

—

网页设计  
创作时间





网页设计——JEEP兄弟连

制作时间：2011年1月 / 使用软件：Photoshop





网页设计——东风悦达起亚soul

创作时间：2007年1月 / 使用软件：Photoshop

网页  
创作



FOUNDER

Windows: Life without Windows. Founder recommends Windows 7

Classic beauty set >

audio-visual view >

Extremely portable >

## Extremely delicate hd visual signs

21.5 / urbanus screens, quality is exquisite downy, horizon broad  
Support 1920 \* 1080 resolution, support 1080p high-definition signal input, image lifelike

## HIFI sound extremely acoustical move

18W super power output, four horn array combination, articulation and shock concurrently, sound moving felt  
Four phase type design speakers, comparable to professional level stereo equipment  
Dolby surround the authentication, treble reduction more authentic  
bass range is wider, surround sound can make wearing headphones also experience the ordinary three-dimensional surround sound field effect.



Home Back

Chile enjoy home

Product Information

Experience Sharing

Downloads

Want to buy

Founder Technology Group Corporation, listed on the Shanghai Stock Exchange market (600601),  
subsidiary to PKU Founder Group, is one of the most influential hi-tech enterprises in China. Its revenue exceeds one billion US dollars in 2010

Hot online: 4006-000-666  
Copyright 2009 Founder Strains China. All right Reserved



FOUNDER

Windows: Life without Windows. Founder recommends Windows 7

[OVC]

FOUNDER

Windows: Life without Windows. Founder recommends Windows 7

Acme av view

Home Back

Chile enjoy home

Product Information

Experience Sharing

Downloads

Want to buy

Hot online: 4006-000-666  
Copyright 2009 Founder Strains China. All right Reserved



FOUNDER

Founder Technology Group Corporation, listed on the Shanghai Stock Exchange market (600601),  
subsidiary to PKU Founder Group, is one of the most influential hi-tech enterprises in China. Its revenue exceeds one billion US dollars in 2010

Hot online: 4006-000-666  
Copyright 2009 Founder Strains China. All right Reserved



FOUNDER

Windows: Life without Windows. Founder recommends Windows 7

[OVC]

FOUNDER

Windows: Life without Windows. Founder recommends Windows 7

Extremely beautiful sets classical

Home Back

Chile enjoy home

Product Information

Experience Sharing

Downloads

Want to buy

Hot online: 4006-000-666  
Copyright 2009 Founder Strains China. All right Reserved



FOUNDER

Founder Technology Group Corporation, listed on the Shanghai Stock Exchange market (600601),  
subsidiary to PKU Founder Group, is one of the most influential hi-tech enterprises in China. Its revenue exceeds one billion US dollars in 2010

Hot online: 4006-000-666  
Copyright 2009 Founder Strains China. All right Reserved



网页设计——方正一体机

创作时间：2007年1月 / 使用软件：Photoshop



# C5

Please download Flash 9.0  
Dongfeng Citroen C5, as the new flagship product will be the Dongfeng Citroen to enhance the brand value high-quality services.  
© Copyright 2009 Citroen.All rights reserved.



[Help](#) | [Contact Us](#) | [Sitemap](#) | [Other models](#) | [Login](#)

## Exciting day



© Copyright 2009 Citroen.All rights reserved.  
Dongfeng Citroen C5, as the new flagship product will be the Dongfeng Citroen to enhance the brand value high-quality services.

- Citroën History
- Car show
- Citroën News
- Special events
- Photo Video appreciation
- Model and product configuration table
- Dealer location



- Citroën History
- Car show
- Citroën News
- Special events
- Photo Video appreciation
- Model and product configuration table
- Dealer location



网页设计——东风雪铁龙

创作时间：2007年1月 / 使用软件：Photoshop

浏览刘





[Home](#) [Personal center](#) [Charm the dt-mini](#) [Together to show off](#) [MINI topic](#) [VIP service](#) [MINI music](#)

## WELCOME TO LAND THE DT-MINI CLUB

HERE IS THE DT-MINI AUTO PROUD OF NETWORK COMMUNICATION PLATFORM



[Modify head](#) [Personal data](#)  
[Settings](#) [Inside news](#)  
[My collection](#) [My log](#)

[My friends](#) (1258)  
[mini show](#) (125)  
[Add mini](#) (12369)  
[Topic Area](#) (121)

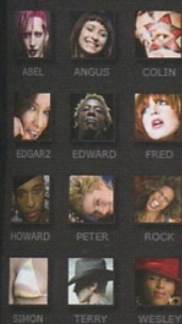
### Quick operation

[Invite friends](#)  
[New topic](#)  
[The new show](#)  
[Launched a campaign](#)  
[New log](#)  
[Help](#)

### artists

- 01. The dt-mini collage
- 02. Show off gems
- 03. HE SI HIS
- 04. No Sky
- 05. The dt-mini lalatasana

### Recent visit



### tags

[entertainment](#) [club](#)  
[investment](#) [activities](#)  
[classic community](#)

### Gather Europe's first high-grade car brand crown

Recently the dt-mini company unveiled 2009 global sales: 2009 the dt-mini global auto sales amounted to a record 9497000 car than only 5.3% decline from 2008

2009 fiscal year the dt-mini all show strong anti-risk capabilities. (2010-01-04)

The dt-mini carry 4 of the world debut vehicles appear. (2010-02-14)

The dt-mini hand in high-end platform to build China's top design awards. (2010-02-21)

The dt-mini will in Geneva international auto show world debut. (2010-03-01)

The dt-mini picked "annual car" award. 2009 (2011-03-01)

[More](#)

### Beijing Yan Bao Auto Service Hanwei film

With the unique appearance of the MINI Cooper, smart handling and excellent safety performance to win the favor of numerous young family, gives you the distinguished British-style atmosphere

MINI Cooper 1.5 million in Tianjin straight down there are cars supply. (2010-03-04)

BMW MINI spearheading the brand wars in the fourth electric vehicles. (2010-03-04)

Experience of handling short-term environmental forget MINI E electric car. (2010-03-04)

Beijing Yan Bao Auto Service Hanwei film (2010-03-04)

[More](#)

MINI ONE

MINI CANRIO

MINI CLUBMAN

MINI COOPER



[Upload winning mini riders](#)

## MiniClub Test Drive Booking

Tidal wave of men and women you do?  
If you are...  
Registration Office for registration please go to 3!



浏览更多作品请访问: <http://www.zcool.com.cn/u/24445/>



流行的网站视觉设计风格中，以绚丽风格为代表的韩系和以简洁风格为代表的欧美系，一直是网页及互动设计师在开始一个项目时的两个主要选择方向。近年随着商业设计对实用性和功能性需求的加大，以欧美为代表的简洁明快风格逐渐成为商业设计尤其是高端商业设计的偏爱。很多时候客户对设计有这方面的需求，可是又无法直观地表达，往往会用“国际化”、“大气”、“简洁”等抽象的需求来要求设计师。简洁的美感究竟来自哪里，简单和简洁的分水岭在哪里，下面希望通过我参与的几个项目和大家一起探讨。

## 5.1 行业概述

高端客户的网页设计需求和中小客户相比，往往更加明确，他们会有清晰的需求和思路，会对网页的效果有自己的判断和预期，对互动网站的品质也有较多的硬性要求。为他们服务，需要把互动网站的功能性和实用性做最适的表现。网站只是好看并没有用，我个人认为，功能性和实用性达到客户预期的网站，才是成功的商业网站。

一般来说，商业网站交互设计有以下几点特性：

- 1.能吸引网友一步一步地点击、浏览，并充分利用互动促进网友对商品的兴趣，从而产生购买愿望。
- 2.展示产品更全面、更到位、更灵活。
- 3.3D、AE、图标、插画等，都可以应用到交互设计中，互相配合。

## 5.2 设计师职责

1.对客户的产品或者服务深入挖掘，理解客户的品牌文化和诉求，从中提取卖点并转化为有效的视觉语言，使符合客户对于整个产品线的定位和宣传基调。

2.不断在生活中观察和积累体验，做到从消费者、浏览者的角度出发来设计，寻找最适合主题且不引起观者反感的表达方式。

3.与策划及后期交互制作人员紧密配合，不断在画面传达、互动体验、浏览速度等方面优化改进方案。

4.设计整个网站的视觉流程和设定观者的浏览线路，而不是仅仅负责画面效果。

5.不断寻找最新鲜的技术手段和创意点，力求整个设计带来更大的影响力和记忆度。

## 5.3 案例一：手绘风格的表现《东风雪铁龙C5网站》

### 5.3.1 综述

手绘风格是指画面效果呈现类似如素描、速写、水彩等传统绘画的风格。使用这种手法，往往能获得更好的亲和感和艺术感。

手绘风格的建立往往需要一张或几张手绘的图片作为素材，可以直接在纸上用画笔绘制，也可以用手绘板等工具直接在电脑上绘制。





手绘风格比较适合需要烘托艺术感或突出原创性的产品，使用手绘风格的时候需注意画面中其他元素与手绘元素的配合和协调。

### 5.3.2 案例分析

- 项目名称：东风雪铁龙C5
- 设计公司：北京新意互动
- 设计师：刘畅
- 项目背景&创意说明：这是为一款新上市的车做的预热网站，客户希望不用过多体现车的动力，不用谈想法、谈概念，只要希望体现车的做工精良，车的内饰、外形等的与众不同。这个需求不同于在汽车设计中多见的表现车身的流线型与速度感以此表现时代步伐的一般需求。基于这个需求，我们设计整个网站时侧重表现其优良精细的制作程序，力求带给客户完美的体验。因此，在设计稿中把将汽车图片还原成手绘稿与效果图作为主要设计点，以艺术化的手法展现车辆设计逐步完善的过程。
- 技术点概述：把真实图片做成像素线，做出每部分帧的过程。
- 效果介绍：让客户浏览网站的时候，不知不觉地感受到C5的制作精良，每个步骤，都有它的含义。
- 最终设计稿展示：观察以下的最终效果，整体设定时，将画布调整为淡黄色，主要意图是为了接近传统纸张的色彩感觉。画面采用视觉集中的构图，这样的构图能使整个网站更加简洁、时尚，具有现代感，更有利于突出具有活力的主设计点，如图5-1所示。



图5-1





## 5.3.3 创作流程分析

- 1 首先是素材的整理，这里需要的主要图片素材为车辆照片、人物局部手势图和LOGO等。
- 2 按下组合键【Ctrl+N】，建立一个宽1 600像素、高800像素的图像文件，填充色值为#f3f0eb的浅黄色背景色，使得画面有纸张质感。
- 3 体现汽车设计过程主要是将真实照片还原成像素线，以体现画笔线条手绘车身的轮廓的感觉。首先将车辆效果图导入Photoshop，按下组合键【Ctrl+M】，拖曳曲线调整线条明暗度，使手绘线条更加明朗，如图5-2所示。



图5-2

- 4 首先，将文件底色填充为黑色。然后，执行“滤镜”>“素描”>“影印”命令，将“细节”参数调整为2，“暗度”参数调整为7，如图5-3所示。

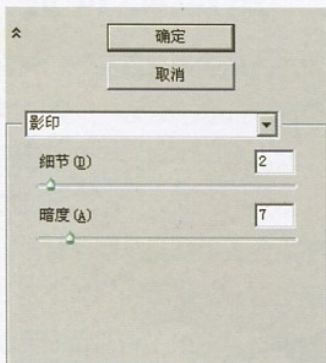


图5-3-1

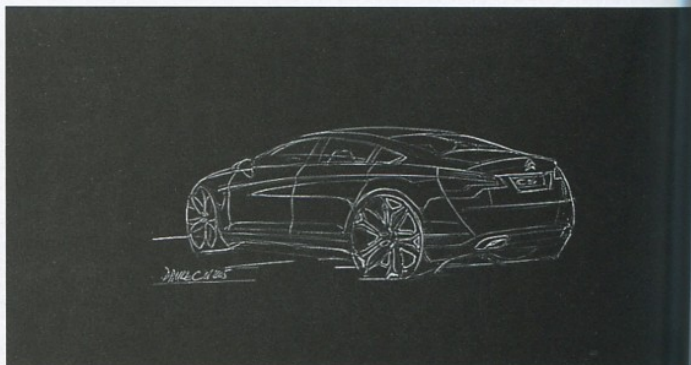


图5-3-2

- 5 在“图层”面板中，将该图层的混合模式调整为“排除”，效果如图5-4所示。

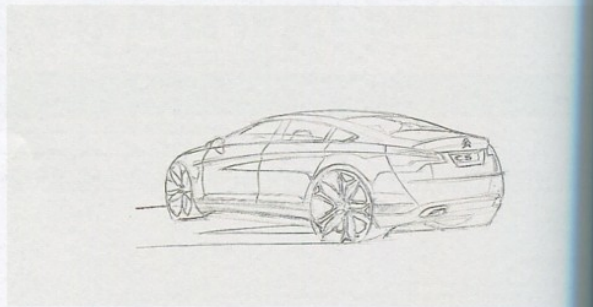


图5-4

- 6 将人物手势图片添加到操作的图像文件中。通过修图，将不需要的边缘删除。按下组合键【Ctrl+M】，在弹出的对话框中拖曳曲线，调整图片明暗度。按下组合键【Ctrl+L】，在弹出的对话框中调整滑块的位置，加重铅笔线条的颜色，并淡化皮肤的颜色。





7 在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“投影”选项，为手势图像添加阴影效果，突显灯光照射的立体感，如图5-5所示。

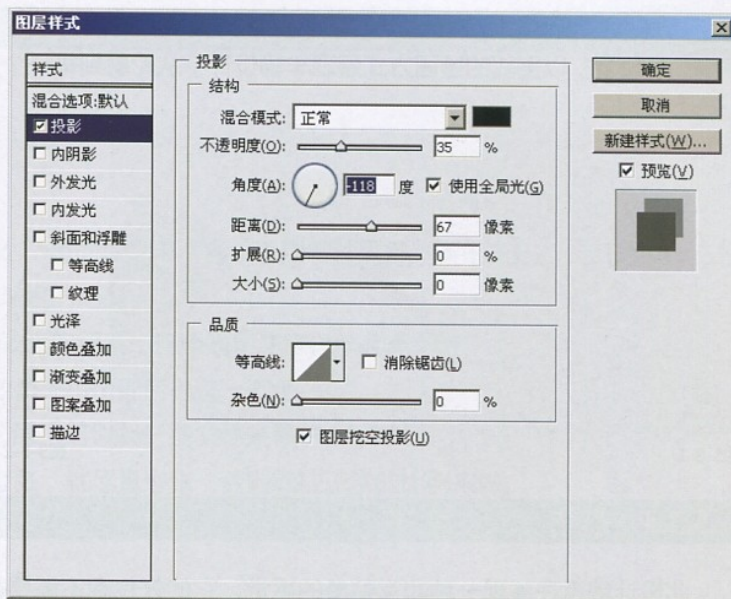


图5-5

8 在图像中添加英文标题及导航，具体的设置要恰到好处，避免与主视觉冲突。选择一个优雅简洁、不显突兀的字体，如图5-6所示。



图5-6

9 在画布左下角摆放LOGO，执行“调整”>“亮度对比度”命令，在弹出的对话框中，将LOGO效果调整到最佳。在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“投影”选项，添加阴影效果，并使其更加纯净、更加优雅、更加简洁，如图5-7所示。

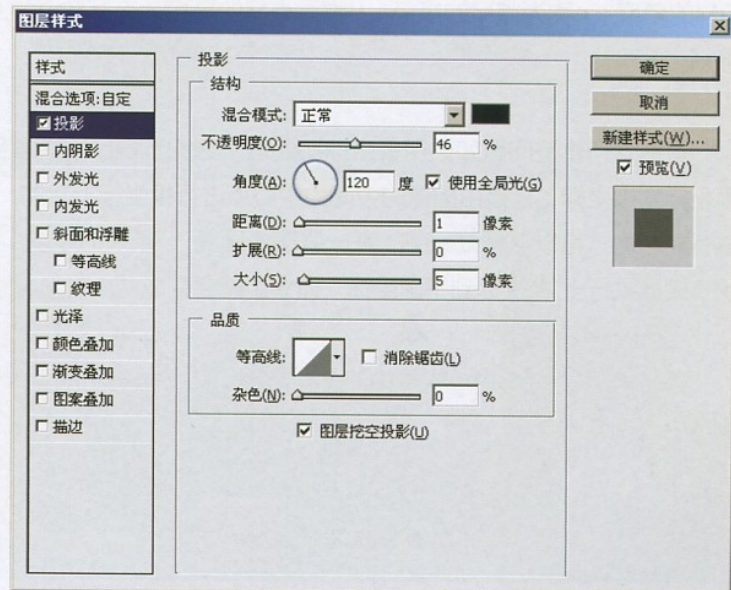


图5-7





10

在其他的页面中，使用“橡皮擦”工具，将汽车像素线修整，还原成绘画起步的轮廓草稿。调整人物手势图像的位置，以倒叙的绘画方式展现车辆设计，从轮廓到每一个关键步骤逐步地完善，效果如图5-8所示。

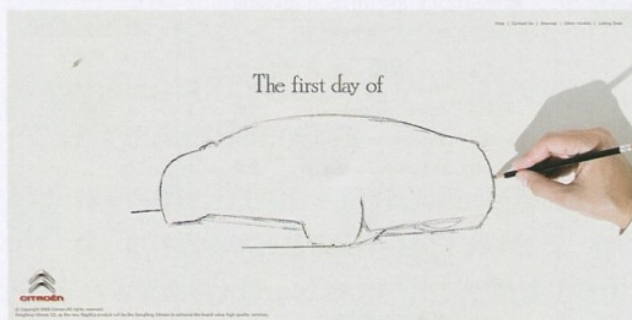


图5-8-1

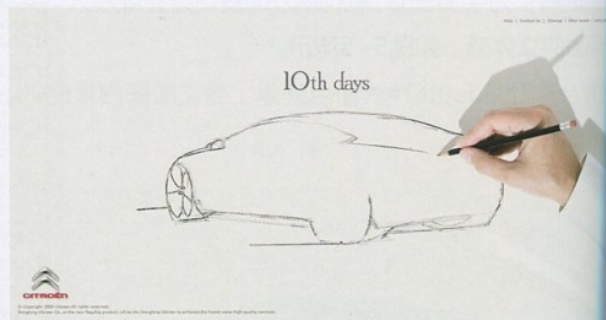


图5-8-2

### 5.3.4 小结

此设计稿重在体现一种非常贴身的感觉。它的外包围不需要很夸张、很大，不再强调饱满、画面紧凑这样的感觉。采用新的处理方式来模仿手绘效果，从感官上让车体造型更加轻盈，更贴身收腰的艺术感觉。这次的手绘素描效果，也使车身画面表现得更加柔和一些，让人感觉更加精致。

## 5.4 案例二：极坐标风格的表现《海尔家电下乡网站》

### 5.4.1 综述

极坐标的概念是，先在平面中取一个定点O，称为“极点”，然后引一条射线Ox，称为“极轴”，再选定一个长度单位和角度的正方向（通常取逆时针方向）。对于平面内任何一点M，用 $\rho$ 表示线段OM的长度， $\theta$ 表示从Ox到OM的角度， $\rho$ 称为点M的极径， $\theta$ 称为点M的极角，有序数对 $(\rho, \theta)$ 称为点M的极坐标，这样建立的坐标系称为极坐标系。

有些几何轨迹问题如果用极坐标法处理，它的方程比用直角坐标法来得简单，描图也较方便。Photoshop中平面坐标到极坐标：它是由图像的中间为中心点进行极坐标旋转的。极坐标到平面坐标：它是以图像的底部为中心，并进行旋转的。可以这样试一下：在一张图中画满一条条的竖条，并执行“平面坐标到极坐标”命令，将其变成螺旋状；如果执行“极坐标到平面坐标”命令，就会变成两个拱形。

极坐标是Photoshop软件中的一个常用功能，虽然功能上操作简单，但是如何能做出出色的效果，将在下面的例子中进行详述。





## 5.4.2 案例分析

- 项目名称：海尔家电下乡
- 设计公司：北京新意互动
- 设计师：刘畅
- 项目背景&创意说明：这是海尔的一个活动网站，目的是家电下乡，适用各种人群，新婚夫妇、三口之家、三世同堂，即使是乡村也可以轻松拥有使用，是全球性的用品。
- 技术点概述：本节主要讲述用极坐标风格拼绘较大的场景，这里需要注意以下几点：
  - (1) 切忌单独调图。拼之前先不要单独调颜色，先拼出形后再统一调色。
  - (2) 把光打好，注意光源，注意受光物体的边缘。可以找一些实物来模仿。
  - (3) 注意页面中的几个物体的比例。如果要夸张，就尽量夸张，否则就按正常的比例来做。
  - (4) 做完整套东西，最重要的是颜色。如果饱和度过高，几个物体就融合到一起了，分不出谁是主体。
  - (5) 注意真实性。
- 效果介绍：让浏览者很直观地通过页面感受到是全球性的活动，是很直观的表达，能轻而易举地找到相对自己的需求。
- 最终设计稿展示：如图5-9所示。



图5-9





### 5.4.3 创作流程分析



图5-10-1

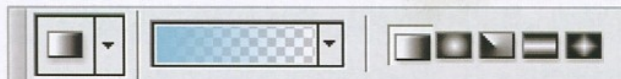


图5-10-2



图5-11

- 4 选择“画笔”工具，调整前景色为白色，将笔刷大小调整为175像素的柔滑状态。在图像中绘画云彩效果，此处应该注意，云彩要适可而止，不要过多地占用主画面的视觉中心，如图5-12所示。



图5-12-1

- 1 按下组合键【Ctrl+N】，创建一个宽1600像素、高640像素的画布文件，背景色为白色。

- 2 新建一个图层，将前景色的色值调整为#71c9e5。在工具箱中选中“渐变”工具，并采用前景色到透明的渐变色，从上至下单击拖动鼠标，进行渐变色的填充，如图5-10所示。

- 3 新建一个图层，继续使用“渐变”工具，从下至上单击拖动鼠标，填充渐变色，具体的画面比例为3:1，如图5-11所示。

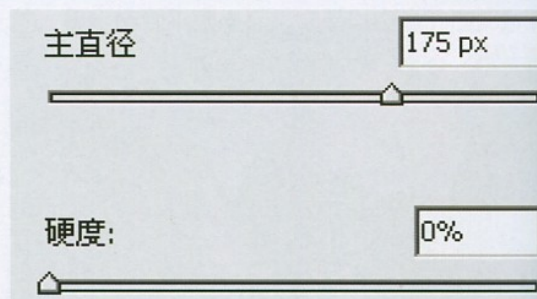


图5-12-2





5 选择“画笔”工具，载入“云彩”笔刷，在画面高光处适量添加云彩质感效果。并将LOGO摆放在左上角，执行“调整”>“亮度对比度”命令，在弹出的对话框中调整LOGO图像的亮度，色彩要与VI系统保持一致，不要轻易改变，如图5-13所示。



图5-13

6 新建一个图层，在画布中央定义正圆选区，填充白色。再创建一个图层，将草地图片截取一部分，粘贴到白色圆形区域的上方，在“图层”面板中调整该图层的混合模式为“叠加”。按下【Ctrl】键，在“图层”面板中单击“圆形”图层读取相应的选区。按下组合键【Ctrl+Shift+I】，将选区反转。选中草坪图层，按下【Delete】键，将多余的部分删除。在图像底部，定义一个宽度为1600像素、高度为27像素的矩形选区，定义前景色色值为#71c9e5，按下组合键【Alt+Backspace】，进行填充。

7 逐步导入建筑物与室内素材图片，每张图片都要建立一个新的图层，使用“移动”工具，将相应的图片摆放在合适的位置。选中图片，按下组合键【Ctrl+T】进入自由变换状态，执行“编辑”>“选择”>“变形”命令，使用鼠标调整图片透视状态，使其包围在圆形草坪上。将其他的图片也应用相同的操作，如图5-14所示。



图5-14

8 依次调整城市建筑图片至合适位置和大小后，导入草坪图片，使用同样的方法，使其围绕在圆形草坪周围，如图5-15所示。



图5-15

9 在圆形区域上绘制马路图形，在“图层”面板中调整“不透明度”为75%。添加“形状”使马路更有质感，如图5-16所示。

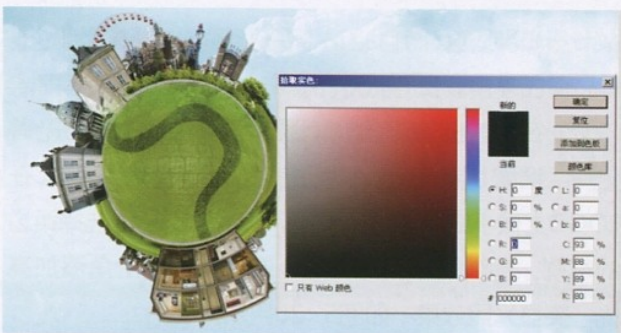


图5-16





**10** 接下来的重要步骤是完善圆形区域绿植的覆盖效果，需要选择植物图片，在圆形区域的图层效果上，调整混合模式为“叠加”，“填充”为53%；选择“橡皮擦”，在属性栏中选中300px的柔边笔触，修饰图片边缘以适合中心位置，如图5-17所示。

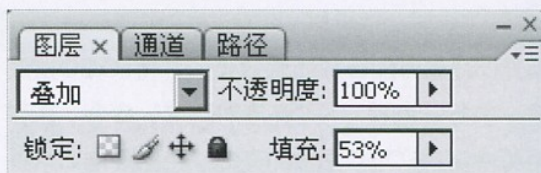


图5-17

**11** 进行到这个步骤应该仔细把握一下设计的方向，了解客户需求，再进行适当的调整修饰。“海尔”企业是一个对名牌战略认识最早，实施最认真、最持续的企业。根据其显著的特点，主视角中将重点突出企业品牌。新建一个图层，在之前添加草坪区域定义圆形选区。在选区中填充白色，a调整“不透明度”为80%。采用同样的方法，绘制同心圆并缩减像素。在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”动画中勾选“内发光”选项，调整混合模式为“滤色”，方法为“柔和”，大小为16，如图5-18所示。

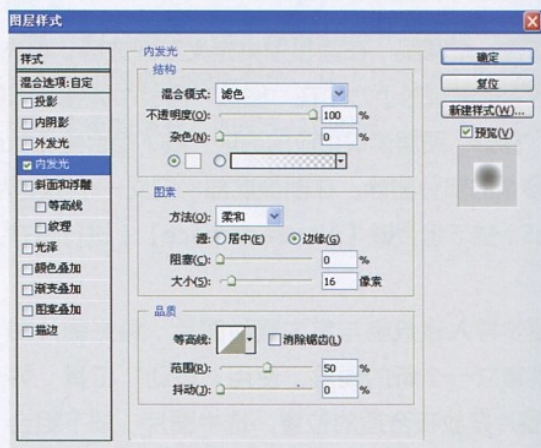


图5-18

**12** 从Illustrator软件中导入企业标志，将该矢量图层栅格化。使用“移动”工具，调整标志到同心圆的位置。在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“投影”和“外发光”选项，将RGB通道全部开启，如图5-19所示。

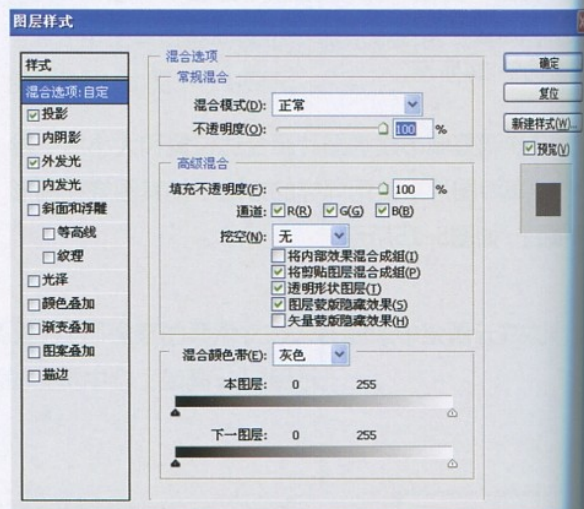


图5-19

**13** 在图像的右下角处，添加企业执行标准号，并调整版面细节。为了突出显示企业品牌，在LOGO上做小细节处理，使用“画笔”工具，选择柔边的笔刷。创建一个新的图层，在LOGO左上角添加高光，突显光照效果，如图5-20所示。



图5-20



14 导航的设计灵活运用了对比与调和、对称与平衡、节奏与韵律以及留白等手段,通过空间、文字、图形之间的相互关系建立整体的均衡状态,产生和谐的美感。制作方法十分简单,绘制一大一小的同心圆,将上层圆形上添加按钮式渐变,添加三角形按钮。与LOGO的处理方法一致,使用“画笔”工具添加高光效果,如图5-21所示。



图5-21-1



图5-21-2

#### 5.4.4 小结

商业网站的设计是展现企业形象、介绍产品和服务、体现企业发展战略的重要途径,因此我们必须明确设计站点的目的和用户需求,从而做出切实可行的设计计划。我们会根据消费者的需求、市场的状况、企业自身的情况等进行综合分析,以“消费者”为中心,而不是以“美术”为中心进行设计规划。在设计规划时我们会考虑:建设网站的目的是什么?为谁提供服务和产品?在目标明确的基础上,完成网站的构思创意和总体设计方案,对网站的整体风格和特色做出定位,规划网站的组织结构。





## 5.5 案例三：空间与色彩《东风悦达起亚SOIL预热网站》

### 5.5.1 综述

色彩是艺术表现的要素之一。在网页设计中，设计师根据和谐、均衡和重点突出的原则，将不同的色彩进行组合搭配来构成美丽的页面。根据色彩对人们心理的影响，合理地加以运用。如果您的企业有CIS（企业形象识别系统），将按照其中的VI进行色彩运用。

网络上的三维空间是一个假想空间，这种空间关系需借助动静变化、图像的比例关系等空间因素表现出来。在页面中，图片、文字位置前后叠压，或页面位置变化所产生的视觉效果都各不相同。通过图片、文字前后叠压所构成的空间层次不太适合网页设计，根据现有浏览器的特点，网页设计适合比较规范、简明的页面，尽管这种叠压排列能产生强节奏的空间层次，视觉效果强烈。网页上常见的是页面上、下、左、右、中位置所产生的空间关系，以及疏密的位置关系所产生的空间层次，这两种位置关系使产生的空间层次富有弹性，同时也让人产生轻松或紧迫的心理感受。

### 5.5.2 案例分析

- 项目名称：东风悦达起亚SOIL预热网站
- 设计公司：北京新意互动
- 设计师：刘畅
- 项目背景&创意说明：这也是新上市的一款车，针对20~30岁的时尚年轻人。这款车最大的特点就是颜色多，所以我们设想用衬衫和头发的颜色来搭配车的颜色，来体现车的颜色多，突出时尚人群。
- 技术点概述：颜色多的时候我们需要把饱和度拉低一些，不要让颜色太跳。比如黄色与橙色，不要让它们相邻。浅黄色与浅橙色如果饱和度过高，在屏幕下就会无法区分。空间方面最应该注意的是比例问题。比例适宜了，空间就出来。如果比例出了问题，这就是明显的硬伤了。
- 效果介绍：让浏览者在轻松的状态下选择自己搭配出的效果，起到与浏览者充分互动的同时下，了解此车的大概优势，让浏览者带着期待的心情关注后来的正式网站。
- 最终设计稿展示：如图5-22所示。



图5-22

5.5

1

2

层”面

图5-2

3

笔”工  
凹凸感  
出的  
光”选

图层样式

样式  
混合选项  
☐ 投影  
☒ 内阴影  
☒ 外发光  
☐ 内发光  
☐ 斜面和  
☐ 等高  
☐ 纹理  
☐ 光泽  
☐ 颜色叠  
☐ 渐变叠  
☐ 图案叠  
☐ 描边

图5-24-2



## 5.5.3 创作流程分析

- 1 按下组合键【Ctrl+N】，创建一个宽为1 600像素、高为600像素的画布文件，填充色为白色。选取图片素材中半圆形的部分，以此为基准进行地面与墙壁的处理设计。
- 2 沿着圆弧处使用“钢笔”工具定义圆形路径，按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区，并填充淡灰色。将一张地面图片粘贴到图像中，使用刚刚定义的选区，按下组合键【Ctrl+Shift+I】反向选区。在“图层”面板中选中墙壁图片层，按下【Delete】键删除不需要的图像部分，如图5-23所示。

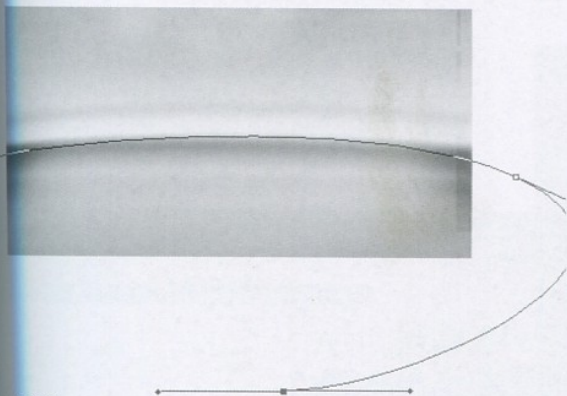


图5-23-1

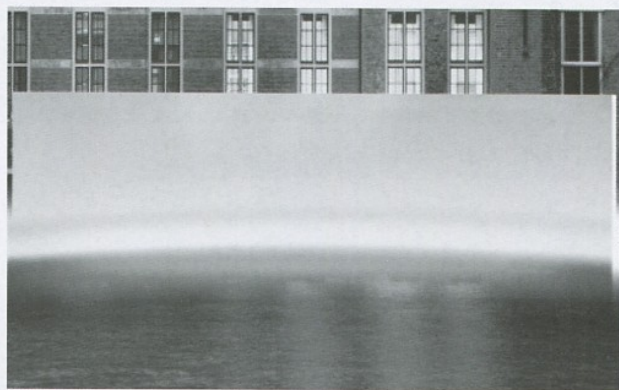


图5-23-2

- 3 调整“地面”图层的混合模式为“柔光”，不透明度为30%。为该图层创建裁切蒙版，使用“钢笔”工具绘制墙壁与吊顶形状，利用灰色渐变使其具有凹凸感。在吊顶正中绘制圆形灯光。双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中勾选“内阴影”和“外发光”选项，并进行相应的参数调整，如图5-24所示。



图5-24-1

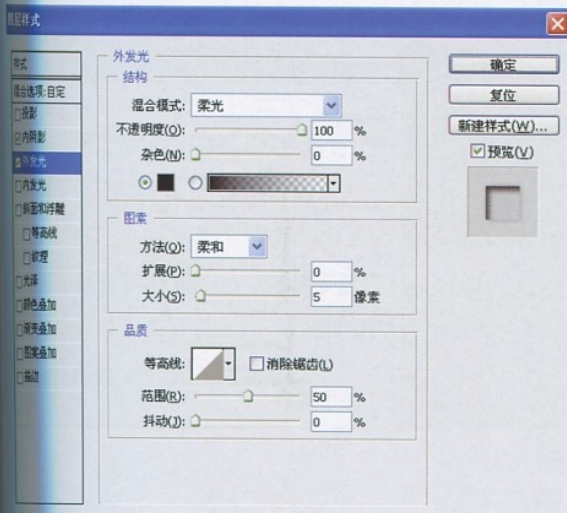


图5-24-2

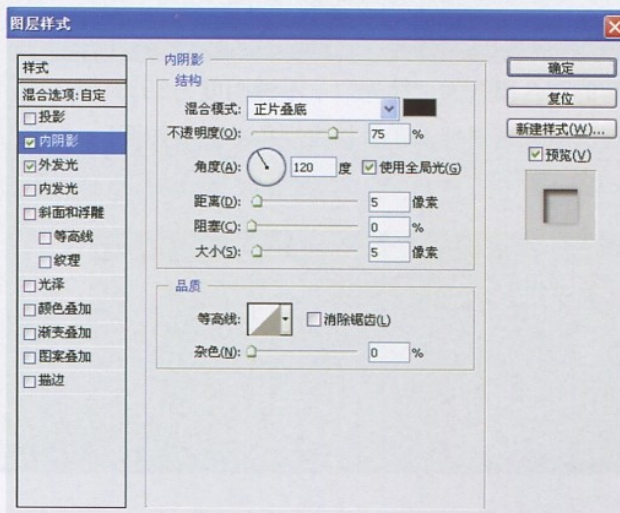


图5-24-3





- 4 在背景处添加质感图片。新建一个图层，在四角处由外向内填充透明的渐变色，前景色为黑色，以此修饰墙面的立体感。在吊顶椭圆区域绘制椭圆形，填充为白色，执行“滤镜”>“模糊”>“动感模糊”命令，将灯光感强化，如图5-25所示。



图5-25-1



图5-25-2

- 5 采用同样的手法，使用“钢笔”工具绘制出散射状灯光和高光。主要使用羽化选区和“模糊”滤镜。接下来将要进入视觉中心的设计，导入处理好的车辆图片。按下组合键【Ctrl+M】，在该对话框中拖曳相应的曲线，调整亮度对比度。导入人物图片，修正衣服颜色。调整该图层的混合模式为“柔光”，如图5-26所示。



图5-26

- 6 在背景处添加LOGO，将该图层栅格化后，双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“投影”选项。调整该图层的混合模式为“柔光”，不透明度为59%，使其融入背景墙，避免与主视角冲突，如图5-27所示。

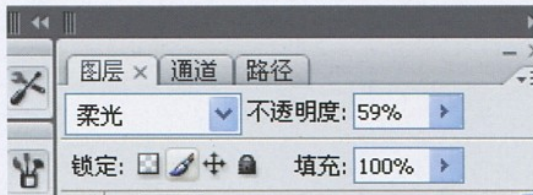


图5-27-1

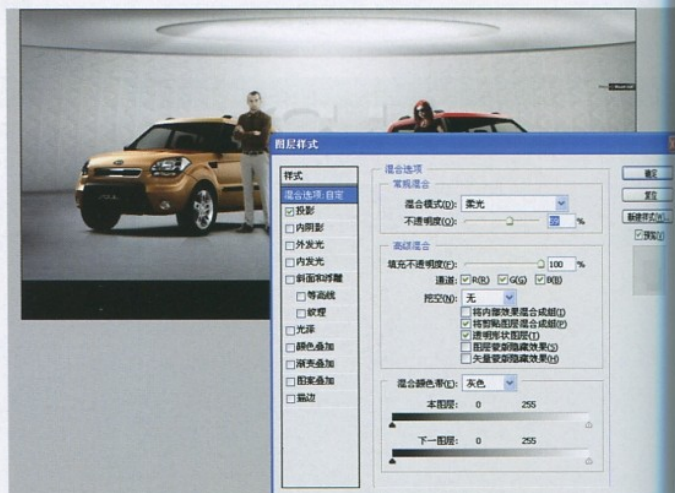


图5-27-2





- 7 使用“矩形选框”工具，定一个长方形选区，并填充为黑色。在该图层中调整不透明度为90%，双击该图层，在“图层样式”对话框中，勾选“投影”、“渐变叠加”、“描边”选项，调整相应的参数，如图5-28所示。复制此图层样式，并向后调整图层的层次。修改该图层的不透明度为30%，使其具有前后叠加效果。新建一个图层，定义一个长方形选区，填充为白色，调整该图层的“不透明度”为10%。

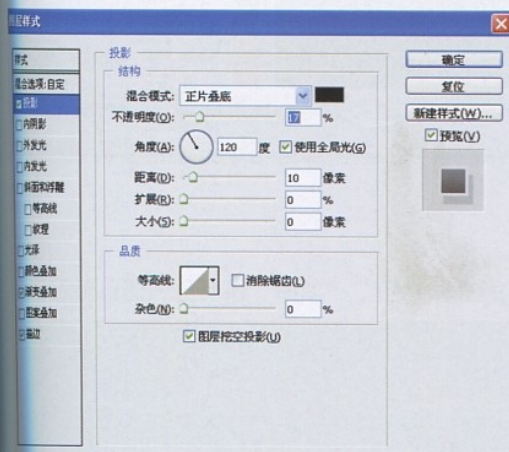


图5-28-1

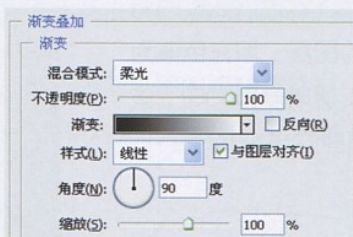


图5-28-2

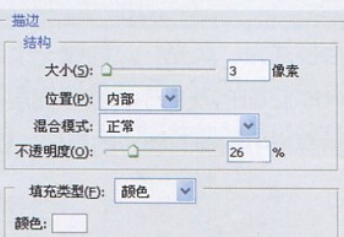


图5-28-3

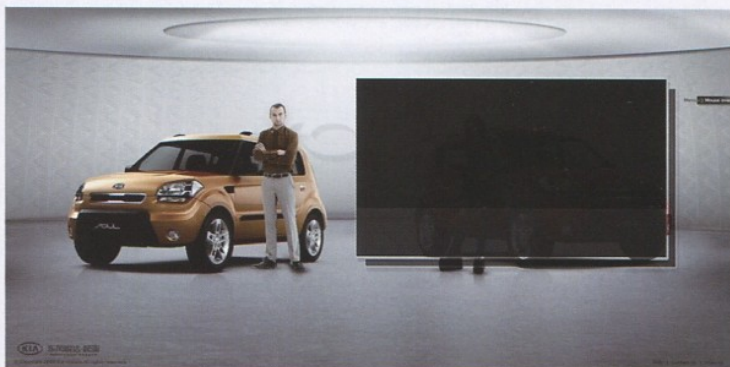


图5-29

- 8 将企业标志摆放于左下角，调整该图层的混合模式为“叠加”，填充颜色为100%的黑色。导入“键盘方向键”和“衬衫”图片。对相应的图片进行修饰并删除多余部分后，添加其他细节部分。英文的设置要简洁精致，如图5-30所示。



图5-30

- 9 下一页面底图的处理手法与上一页面相同，在此不做详解，注意字体设计要主次分明。在左上角使用“钢笔”工具绘制放射状高光，执行“滤镜”>“模糊”>“动感模糊”命令。导入车辆图片，并按照近大远小的原理进行摆放，如图5-31所示。



图5-31





**10** 为最前面车身添加柔光效果。沿车身上部使用“钢笔”工具绘制轮廓，按下组合键【Ctrl+Enter】转换为选区后，填充白色，设置该图层的混合模式为“柔光”。创建一个新的图层，填充色值为#d9d7d1的灰色，调整该图层的不透明度为40%，该图层将中和画面偏冷的色调，如图5-32所示。



图5-32

**11** 修正其他细节，并添加按钮图像，如图5-33所示。



图5-33

## 5.5.4 小结

网页内容的选择要不落俗套，要重点突出一个“新”字，这个原则要求在设计网站内容时不能照抄别人的内容，要结合自身实际情况，创作出一个独一无二的网站。放眼望去，网上的许多个人主页简直就是“杂货店”，内容罗万象，题材千篇一律，人人都是“软件下载”，个个都有“网络导航”，从头到尾找不出一丝“鲜”意。所以，在设计网页时，要把功夫下在选材上，选材要尽量做到少而精，又必须突出“新”。





## 5.6 案例四：产品特写与光线结合《马自达CX7网站》

### 5.6.1 综述

物体材质及表面所形成的视觉特征，如：材质坚硬或表面肌理的粗糙或细腻、光洁度的高或低、透明感的强或弱、质地的松或紧乃至、材质的轻或重等。质感与各种材质对光的吸收和反射性质有关，它是人们以往的触觉经验与视觉经验结合时，通过视觉感官所反映的一种心理影响。

在广告设计中，经常通过质感的刻画来让观众感受到你所要表现的主体及内涵，其有一定视觉经验的人，并不是单靠触觉来感知物体的重量、软硬、粗细、厚薄、干湿等，而是直接靠视觉去感受的，因为面前的不是实物，而是计算机屏幕。质感的展现除了表现物体的固有色以外，最有效的办法是表现物体的光感，把物体的光与透光的情况表现出来。

现在流行图片设计得“很炫”，但并非光线越多就越炫。排除有闪光灯等人为主观的因素，真实的光源只能有一个。能够简单大方地体现画面的特质是最重要的。

### 5.6.2 案例分析

- 项目名称：马自达CX7
- 设计公司：北京新意互动
- 设计师：刘畅
- 项目背景&创意说明：这款车是一款动力性和越野性很强的SUV，它的动力可以与跑车相比，越野性能也非常强悍。
- 技术点概述：本节主要为大家讲述光的运用。在设计中，要注意光源，注意受光物体的边缘。这里多说一下，如果在拿不准光源与光源打到物体上呈现出的状态，包括曝光的地方、折射出的投影的话，就找一张真实的照片，琢磨一下真实的效果就可以了。
- 效果介绍：看完整个网站，不用多说，就可以了解这款车的性能。
- 最终设计稿展示：如图5-34所示。

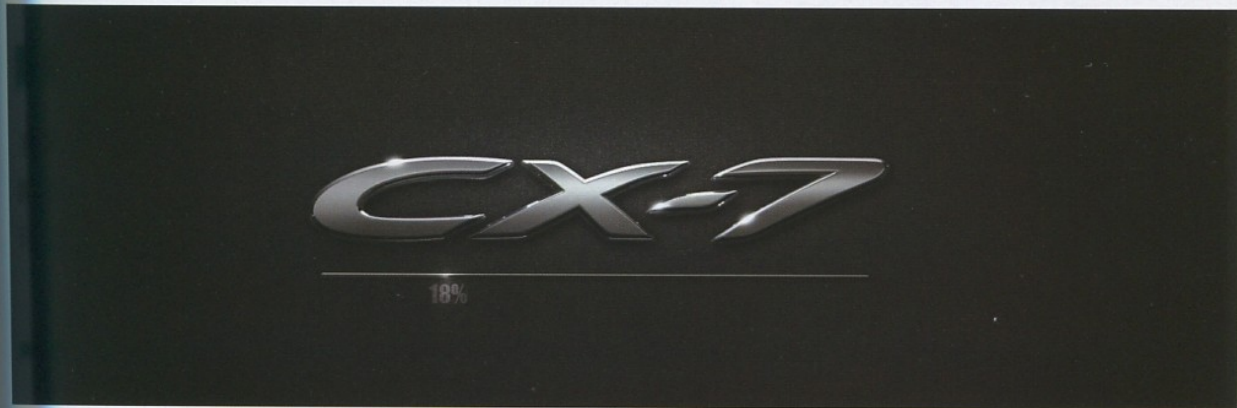






图5-34



整

并

图5-3

工具  
渐变

图  
正  
锁定

图5-36

数为8



## 5.6.3 创作流程分析

- 1 按下组合键【Ctrl+N】，创建一个宽为1 600像素、高为600像素的图像文件，按下组合键【Alt+Backspace】，使用前景色填充为黑色。从Illustrator 软件中导入品牌标志，执行“图像”>“调整”>“亮度对比度”命令，修饰LOGO，使其明暗度对比增加。
- 2 导入汽车图片。用“钢笔”工具勾画出汽车轮廓，按下组合键【Ctrl+Enter】将路径转换为选区，按下组合键【Ctrl+Shift+I】，将选区反转，按下【Delete】键删除多余的图像。在图层中添加“色彩平衡”调整图层，并调整该图层的混合模式为“柔光”，如图5-35所示。

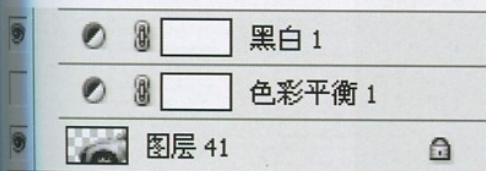


图5-35-1



图5-35-2

- 3 创建一个新图层，使用前景色填充黑色，在工具箱选中“渐变”工具，在属性栏中单击“径向渐变”按钮，调整“不透明度”为45%。使用“前景色到透明”渐变进行填充。创建一个新图层，使用前景色填充黑色，在工具箱选中“渐变”工具，在属性栏中单击“线性渐变”按钮，调整“不透明度”为55%，使用“前景色到透明”渐变进行填充，如图5-36所示。

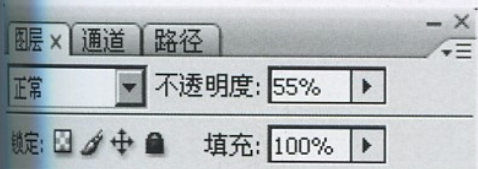


图5-36-1



图5-36-2

- 4 车身光线绘画。首先在Illustrator软件中使用“钢笔”工具绘制出流线型，调整描边“粗细”为0.1，将其导入Photoshop 软件中，将该图层进行栅格化并叠加蓝色。执行“滤镜”>“模糊”>“径向模糊”命令，调整参数为8，调整该图层的不透明度为55%。





**5** 强化光线亮度，修正光线线条后，创建一个新的图层，定义一个椭圆形选区，并填充白色。执行“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，调整相应的参数，将其摆放在车灯位置，如图5-37所示。



图5-37

**6** 下面添加导航，创建一个图层，定义长方形和正方形选区。对选区进行描边处理后，双击相应的图层，在“图层样式”对话框中，勾选“描边”和“投影”选项，调整“不透明度”为12%，“角度”为120°，如图5-38所示。

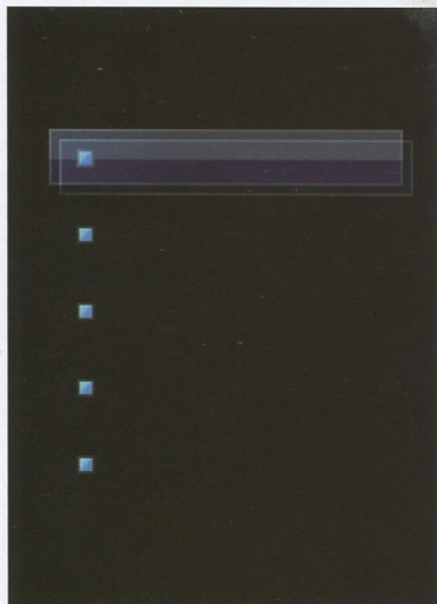


图5-38-1

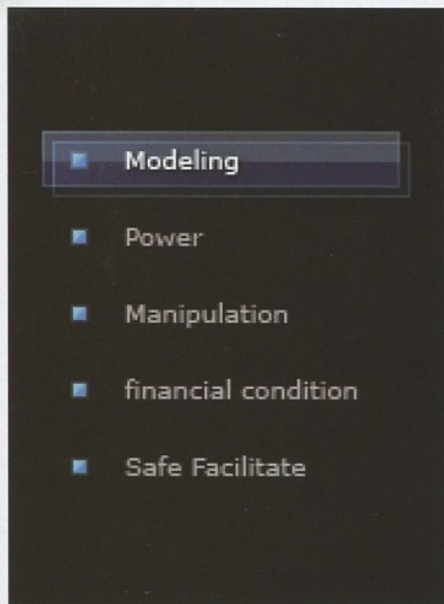


图5-38-2

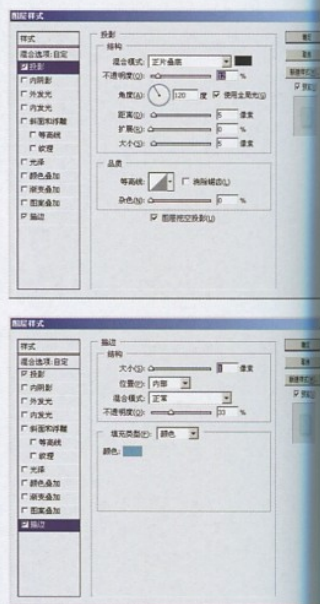


图5-38-3

**7** 修整画面并添加信息，如图5-39所示。



图5-39





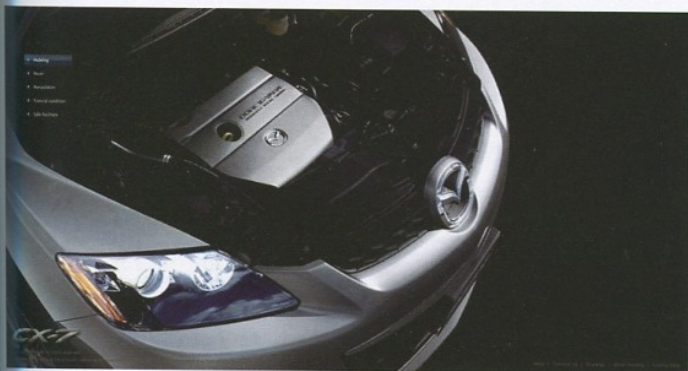


图5-40

**8** 白平衡的添加，将起到整体画面质感加强的作用。采用同样的方法，将汽车照片导入，并进行修整。创建一个新的图层，在车灯处使用“钢笔”工具绘制出车灯轮廓，将路径转换为选区后，填充白色。调整该图层的混合模式为“叠加”。采用通道的方法，在“马自达”LOGO处增加LOGO的明亮度，如图5-40所示。

**9** 光线制作同样使用“钢笔”工具，虚幻的光线质感重点在于多线条的反复处理与调整。执行“图像”>“调整”>“黑白”和“色彩平衡”命令，调整相应的参数，可以使对比更加鲜明，如图5-41所示。

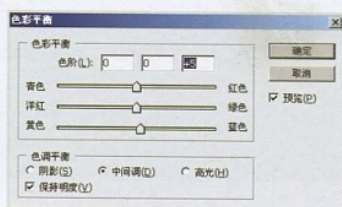


图5-41-1

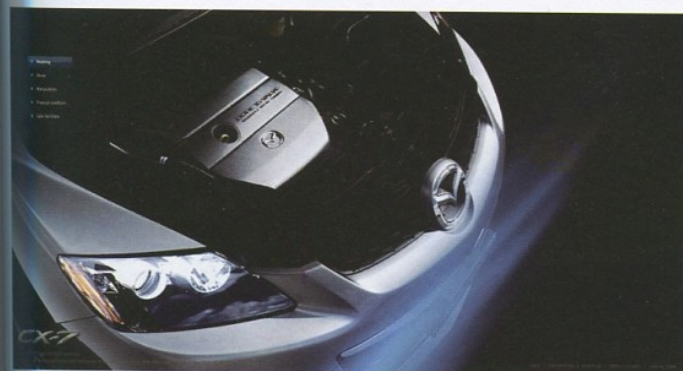


图5-41-2

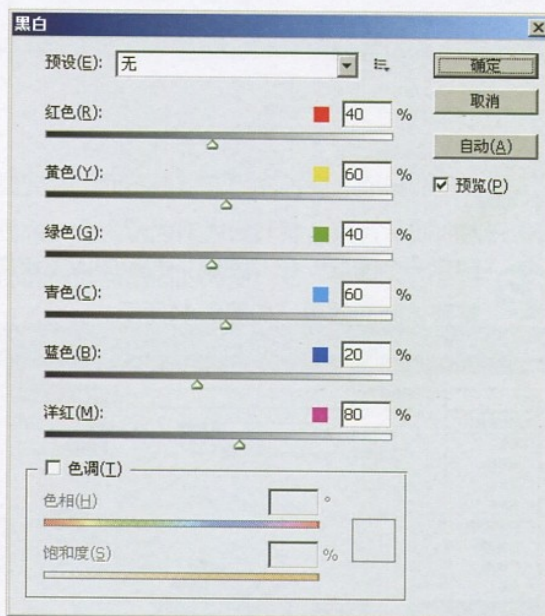


图5-41-3

**10** 导入车辆室内照片，创建一个新的图层。在汽车方向盘与扶手部位，使用“画笔”工具，选中“柔边”的笔刷，添加白色羽化点。将该图层的混合模式调整“叠加”，如图5-42所示。



图5-42-1



图5-42-2





**11** 创建一个空白的图层，在画布左上角定义三角形选区，选择白色到透明色的渐变，并进行填充。调整该图层的混合模式为“叠加”，执行“图像”>“调整”>“黑白”和“色彩平衡”命令，调整相应的参数，如图5-43所示。



图5-43-2

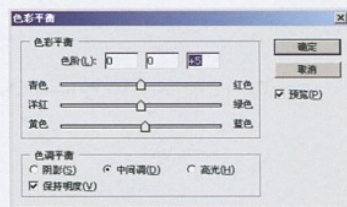


图5-43-1



图5-43-3

**12** 创建一个图层，在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“颜色叠加”选项，调整整体画面效果，如图5-44所示。

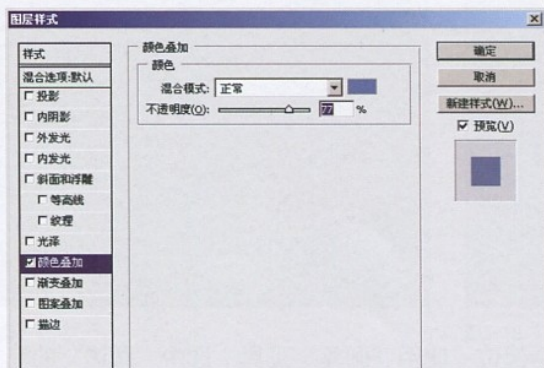


图5-44-1



图5-44-2

**13** 和灯光的强化处理方式相同，主要是叠加效果与调整对比度。只要耐心修饰，效果会逐渐显现。此处的处理要比其他材质亮度强一些，如图5-45所示。

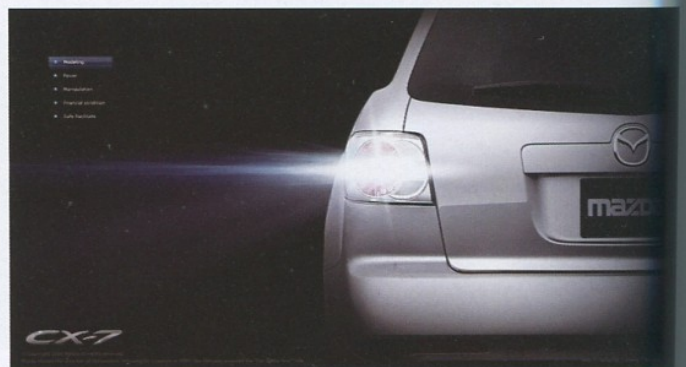


图5-45



变化  
止时  
由于  
色。

5.7

5.

设计师

自然  
目的

5.

● 项  
● 设  
● 设  
● 项  
● 技  
与  
片  
● 效  
● 最

图5-46-



## 5.6.4 小结

车身表面大都经工艺处理。反光性、透明性较弱，但高光强烈。比如：在水形成冰的过程中，其内部结构发生了变化，在受光线的照射时产生漫反射，会在其表面上形成不规则形状的明暗区域，产生光怪陆离的反射效果。水在静止时，清澈透明，表面平整如镜，如果在波动或流动的情况下，将会产生波光粼粼像冰决那样的反射效果。这些物体由于具有透明性，其色彩往往透射出它所遮挡的部分或背景的色彩，根据其透明度而定其反透出的背景或物体的颜色。如果透明物体本身有颜色的话，在表现其质感时则需要考虑到本身固有色和背景色之间的关系。

## 5.7 案例五：空间感中的平衡美《马自达百米知马力网站》

## 5.7.1 综述

在设计中空间感的营造很重要，设计是自然和人之间关系的整体意识的觉醒和构建。怎样使两者达到平衡美是设计师需要思考的问题。

设计与现代科学发展的方向是一致的。科学强调自然中过程的重要性，而不是对成品的研究。而设计更注重人与自然和谐相处的关系，并以成品和环境设计为表征，来说明自己的观点。个人认为作为设计师，只有深刻地认识设计的目的和意义，才能做好设计，并且做一个维护和平，建立和谐，创造愉悦与幸福的天使。

## 5.7.2 案例分析

- 项目名称：马自达百米知马力
- 设计公司：北京新意互动
- 设计师：刘畅
- 项目背景&创意说明：要通过短时间内，让浏览者在100米之内就能知道车的性能。
- 技术点概述：在网页设计中，常用的空间表现手法有：大小、比例、真实。掌握空间的平衡感觉，需要加强透视与构图的练习。当不知道比例大小、拿不准时，可以自己拍几张真实的照片，或者拿一些实物做参考，拍出照片，一切根据真实的来。
- 效果介绍：在娱乐的情况下很直观地看到此车的特性。
- 最终设计稿展示：如图5-46所示。

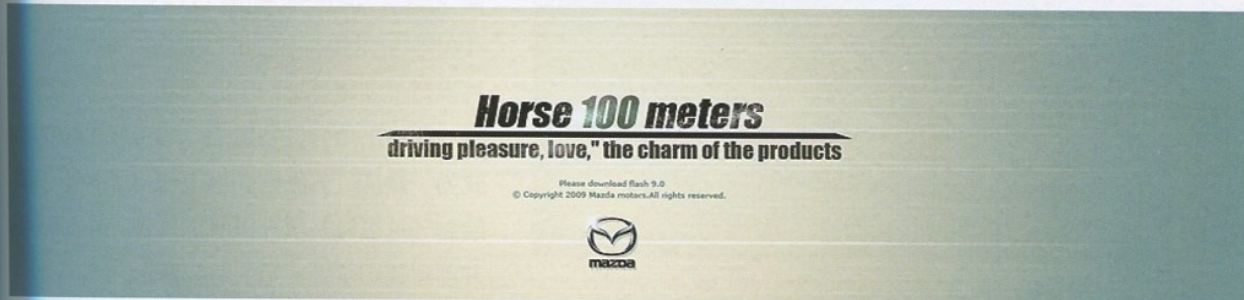


图5-46-1





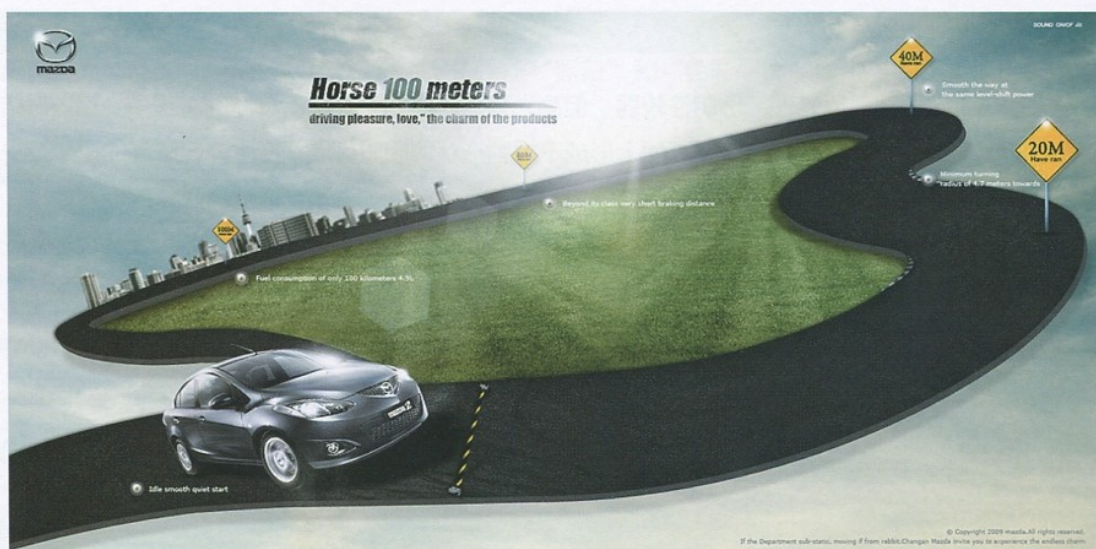


图5-48



图5-46-2

色彩平

色

青色

洋红

黄色

色

阴影

保留

图5-49

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

图5-50

### 5.7.3 创作流程分析

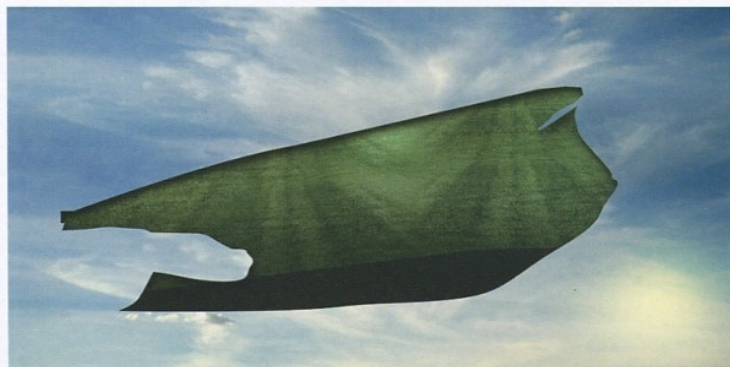


图5-47

- 1 按下组合键【Ctrl+N】，创建一个宽为1600像素、高为800像素的图像文件，调整前景色为白色，按下组合键【Alt+Backspace】进行填充。导入蓝天白云图片素材，创建一个空白的图层，使用“画笔”工具，在右下角画黄色触点，调整该图层的混合模式为“叠加”。新建图层，使用“钢笔”工具，绘制一片区域并填充90%的黑色。导入草坪图片并创建裁切蒙版，如图5-47所示。





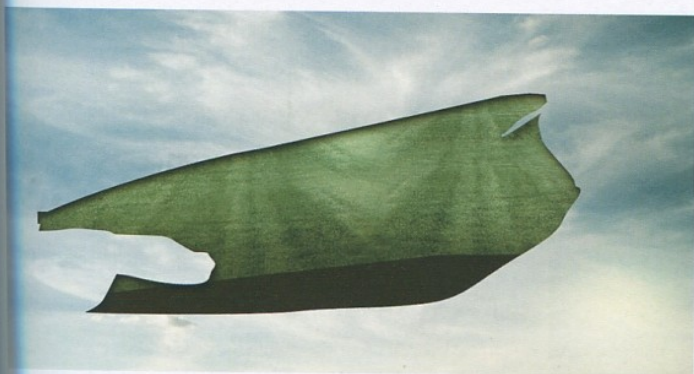


图5-48

2 在草坪下方填充黑色到透明的渐变，加深边缘感，如图5-49所示。在天空背景中，执行“图像”>“调整”>“饱和度”、“黑白平衡”和“色彩平衡”命令，修整画面颜色，如图5-48所示。导入“马自达”LOGO图像，调整该图层的混合模式为“叠加”，透明度为80%。

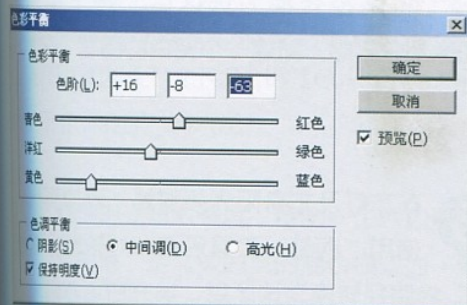


图5-49-1

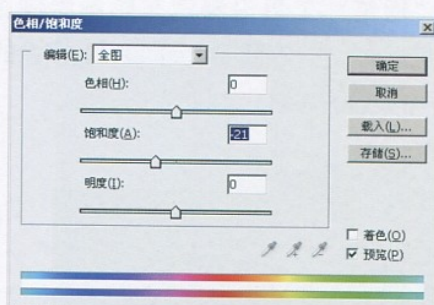


图5-49-2

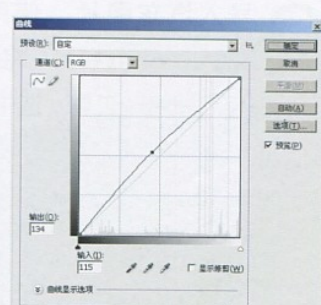


图5-49-3



图5-50-1

3 在草坪边缘，使用“钢笔”工具绘画出跑道形状，将路径转换为选区后，创建两个图层，在底层填充灰色，上层填充为黑色。在“图层”面板中双击该图层，在“图层样式”面板中，勾选“投影”、“内阴影”、“内发光”、“描边”选项，分别调整参数，如图5-50所示。



图5-50-2

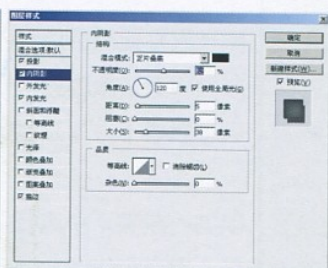


图5-50-3

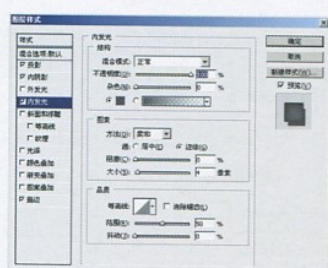


图5-50-4

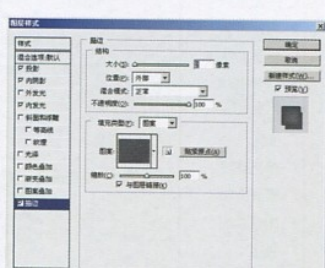


图5-50-5







图5-51

**5** 导入汽车图片，使用“钢笔”工具沿着汽车轮廓绘制路径，将路径转换为选区后，按下组合键【Ctrl+Shift+I】，将选区反向，按下【Delete】键，将多余的图像部分删除。新建一个空白的图层，在汽车底层使用“画笔”工具，选中一个柔边的笔刷，绘制出汽车阴影。



图5-52

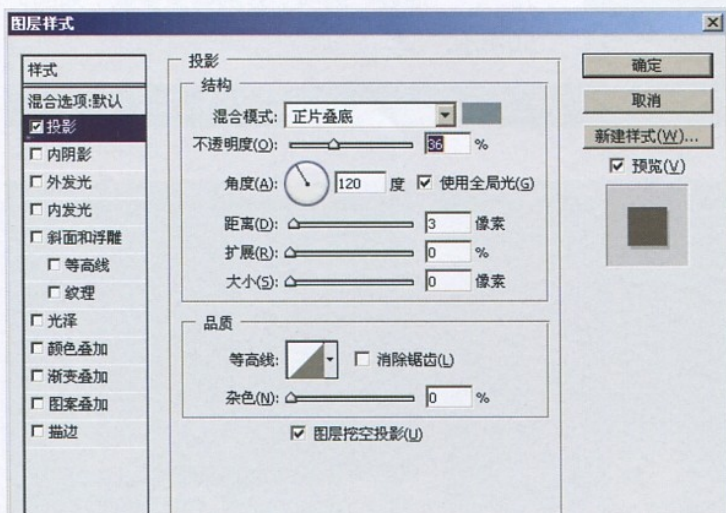


图5-53

**4** 创建一个新的图层，在跑道上导入路面图片素材，并创建裁切蒙版。调整该图层的混合模式为“叠加”，调整“不透明度”为80%。创建一个空白的图层，在远处使用“画笔”工具绘制出圆形图像，执行“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，调整相应的参数，营造出阳光照射感，如图5-51所示。

**6** 在车灯及车身阳光照射处，添加高光。使用“钢笔”工具沿着车灯轮廓绘制路径，将路径转换为选区后，填充白色背景，调整该图层的混合模式为“正片叠底”，如图5-52所示。

**7** 在图像中添加LOGO图像，在左上角添加高光点，在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中勾选“投影”选项，调整相应的参数，如图5-53所示。



8 添加细节文字，加入主要标题。叠加路面质感图片，增加字体质感。

9 按钮制作。在图像中定义圆形选区，并填充为白色，在“图层”面板中，调整“不透明度”为50%。创建一个新的图层，定义一个圆形选区，填充渐变色，添加灰色三角形按钮。双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中勾选“投影”选项，并调整相应的参数。和路牌制作原理一致，添加一张楼群素材，选择“钢笔”工具沿着楼群外轮廓进行抠图，将选区的楼群图层放在跑道边缘，按下组合键【Ctrl+T】，调整图像尺寸，如图5-54所示。

10 修饰阳光照射强度，绘制一个六边形白色图像，定义该图层的混合模式为“叠加”，调整“不透明度”为30%，并修整其他细节。其他页面根据车辆透视角度稍做调整，如图5-55所示。



图5-54



图5-55

#### 5.7.4 小结

页面设计的重点就是寻找不同类型的元素来作为左右的砝码。比如左大右小时，那么左侧放上文字以供浏览，右侧放上图片，由于图片比起文字来视觉份量要重一些，所以用小图片就可以和文字形成一个平衡。又可以用色彩来平衡，若左大右小，那么在色彩上就左轻右重。在自己的脑子里始终放上一个天秤，把设计元素放在天秤的两边，当平衡时，我们就清楚这样的页面会活泼而不会觉得有失重之感，一个活泼又不失重的作品必然是成功的。

## 5.8 本章总结

做设计，我觉得最重要的一点是需要眼界开阔，多看多练是做这行提高的不二法宝。最开始接触网页设计时，谁也不懂什么是风格，多练就好。我也是做传统网站开始的，没有任何风格，一个头，一个尾，中间是内容，都已经成了固定的模式。之后就是不停地临摹，不停地练习，做熟了自然会形成自己的风格。

我个人比较欣赏欧美的设计风格，简洁、实用。虽然画面上没有太多元素，但该展示的都展示出来了。但也有人喜欢较花哨、较绚丽、内容较多的设计风格。这些自我风格的建立，最好是在自己经验的基础上，多尝试不同的风格，从中找到自己的风格定位，并能够根据客户的需求改变自我风格。我做的东西比较“沉”，马自达可以接受这种风格，但像海尔等无法接受，我就要根据客户来改变我的风格。



# 风格化的



系统  
以及  
限公

很多

立  
是我  
恪守本  
朋友，



# 卡通绘画

时间是最  
宝贵的财产。  
土鳖题 新年 囍

张磊 (tubie)

卡通插画师

<http://www.zcool.com.cn/u/2922/>

张磊  
32岁半

大家好，我是tubie。毕业于北京实用美术职业高中，大学肄业，没受过系统教育，算是半路出家。我的设计更多来自于自己对美学和商业的理解，以及对优秀作品的研习。从事设计行业15年有余，现任北京好耶网络广告有限公司艺术指导。

专业方面不敢在本书中班门弄斧，只好说一下个人的兴趣爱好“绘画”，很多不登大雅之堂的个人浅见，大家见笑了。

站酷网是我的好伙伴，是我工作中的强大后盾，是我学习中的良师益友，是我与同伴间沟通与交流的纽带。四年中站酷茁壮成长，日益强大，但依然恪守本分，全心全意为大家服务。希望站酷在未来依旧做我们形影不离的好朋友，也衷心祝福她在新的一年里，绽放得更加璀璨夺目！



# ZHANGLEI's Works

张磊作品欣赏

卡通绘画

卡通  
创作时





插画——练习作品

时间：2009年2月 / 使用软件：Photoshop、Flash





卡通绘画——练习作品

创作时间：2007年1月 / 使用软件：Photoshop、Flash

卡通绘  
创作时

浏览张





插画——练习作品

时间：2009年4月 / 使用软件：Photoshop、Flash

更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/2922/>



## 6.1 行业概述

卡通绘画要求自由、随意、彰显个性，不追求技法、不限制方法、不评论好坏，一切高兴就好。请务必在创作过程中保持轻松愉悦的心情，让你的工作变成游戏，并在作品中分享快乐。下面请单击按钮，游戏开始吧！



## 6.2 绘画风格概述

创作一幅卡通作品，根据需求不同，而采用不同的绘画风格，使用不同的绘图软件处理。在这里我使用了4种不同的绘图手段，重新演绎了机器猫这个动漫角色，见图6-1至图6-4。这4种风格是依据表现形式和绘制方法不同划分的，并没有什么统一的标准；而这里也更多的是分享经验，并不过多地去强调个人技法。希望大家在这里能更多地体会思路与亮点，用自己的方式方法去进行创作，愿与大家一起分享、交流。



图 6-1



图 6-2



图 6-3



图 6-4

第1幅图是最常见的画法，如图6-1所示。将手绘的线条进行扫描，并在Photoshop软件中填充颜色。黑色线条保留着原始的钢笔笔触，上色时也采用水彩效果，使整体风格都接近手绘，不流露任何数字化痕迹。统称这类作品为“手绘风格”。

第2幅图和前者很相似，如图6-2所示。在手绘线条时由于执笔的力度和角度不同，以及在线条转折时，会出现粗细不一的笔触效果。在此图中使用“钢笔”工具模仿笔触的痕迹而勾勒出路径线条，这种线条与前者相比更准确、更细致。而着色时也使用简单的深、浅两色来表达明暗关系，干净、简单，突出时尚感。由于是模仿在矢量软件中制作出的效果，就称它为“矢量感的勾线平涂”。

第3幅图是在Photoshop中绘制的模仿3D效果的作品，如图6-3所示。在这里摒弃了轮廓线条，直接用面与面的关系来塑造立体感，以超写实的技法制作。用2D来模仿3D效果，介于两者之间，所以称它为“2.5D立体风格”。

最后一幅图是纯粹的矢量作品，如图6-4所示。矢量与位图各有千秋，矢量可以任意缩放而不损失质量，而位图在效果表现上更胜一筹，它们各有利弊。矢量绘画也有各种风格，这里不一一阐述。这类作品就暂且称为“矢量的立体效果”吧。





## 6.3 案例一：手绘+数字加工

### 6.3.1 综述

将手绘稿扫描进计算机，再进行编辑，是简单的数字加工。未经处理的文件扫描进计算机时会失真偏色，在Photoshop中将其复原并修缮。如图6-5所示，左右两幅图是加工前后的对比，这张卡通画被处理成了老旧海报的模样，并表现出数字加工的特点，如英文字体。

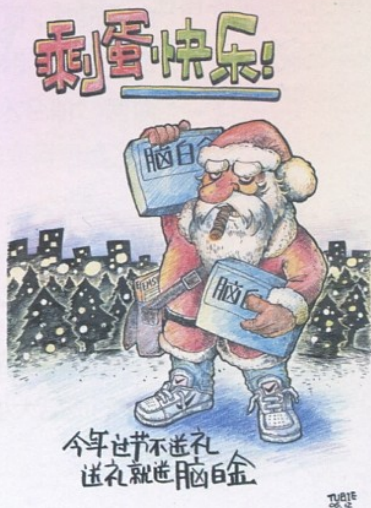


图 6-5-1



图 6-5-2

### 6.3.2 创作流程分析

在接下来的实例中，只需要手绘稿的线条部分，而在计算机中完成上色和美化，将一幅手绘作品转变为数字CG作品。将手绘的线稿扫描到计算机中，在Photoshop 软件中提取黑色线条，将其与白色背景分离，单独建立透底的图层，以便于后期的彩色化数字加工。在这里，详细介绍如何完美地提取出完整的线条。

扫描仪的精度决定电子文件的清晰度，而现在的扫描仪，扫描A4以上尺寸的稿件并处理为印刷级别分辨率，是没有问题的。大尺寸的原稿可以使用滚筒扫描仪等适合大尺寸扫描要求的扫描设备。

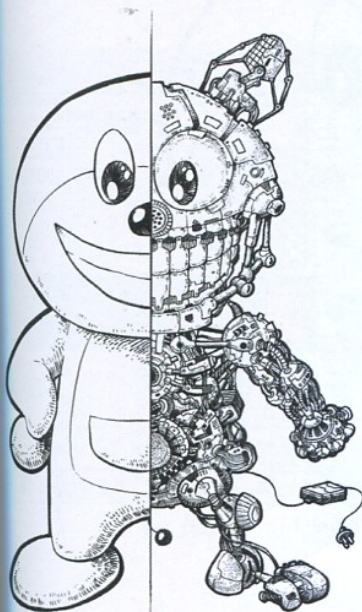


图6-6

- 1** 将原稿置入扫描仪，顶部与扫描仪对齐，保持水平位置的一致。在扫描仪的顶盖上负重，压几本厚重的书本，以保证顶盖能将原稿压平，褶皱的原稿会影响扫描的效果，当然这取决于扫描仪本身的好坏。
- 2** 扫描软件因扫描仪品牌或型号的不同会有所区别。在扫描过程中，将分辨率设置为300dpi就足够清晰了，如有特殊要求可选择更高的扫描精度，精度越高，文档尺寸就会越大。
- 3** 在大部分的扫描软件中，可以对扫描结果进行预览，调整所要扫描的范围等设置。个别的软件还可在扫描过程中对画面进行优化，如调整色阶、对比度等。我们建议只调整分辨率为300dpi，并选用灰度扫描（如只是黑色线稿），其他都以默认值为主。对画面的调整全部在Photoshop中进行。如图6-6所示，这是扫描完成的机器猫线稿。





- 4** 将扫描结果存入计算机。用Photoshop打开该文件，双击工具条“缩放工具”，以100%视图预览，可以看到300dpi扫描后的原大效果，在屏幕上看比实际大小要大很多。建议所有的作品都保留在原大的尺寸下进行加工，不要轻易地改变尺寸，尤其是分辨率不要降低，如图6-7所示。

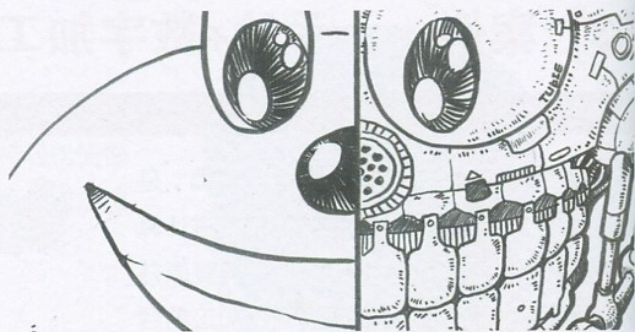


图6-7

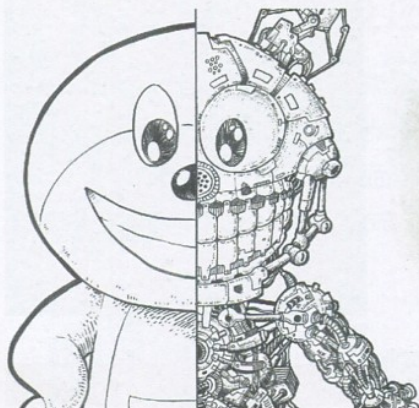


图6-8

- 5** 试着将图像缩小至33.3%观看，现在所显示的大小尺寸，与实际印刷出来的成品大小就差不多了，也就是说与原稿大小差不多相同，如图6-8所示。

- 6** 在制作一个印刷品文件时，也会通过这种方法简单衡量一下成品大概的尺寸，如果拿捏不准，最通常的办法就是直接打印看效果。

- 7** 将线条与背景分离。将黑线抠出与背景分离有很多办法，最简单的办法就是利用Photoshop的“魔棒”工具，选择画面白色背景部分，并“反选”保留黑线的选区，按组合键【Ctrl+C】复制，在新图层中粘贴。

- 8** 但是原稿扫描后可以看到，画面并没有想象中那么干净，黑线与背景并不是“黑白分明”，而有很多不同的灰度颜色掺杂其中，“魔棒”工具的选取会牵扯很多“杂质”进来，效果并不理想。分离出的线条在红色背景的衬托下，显出很多灰色杂点，如图6-9所示。



图6-9-1

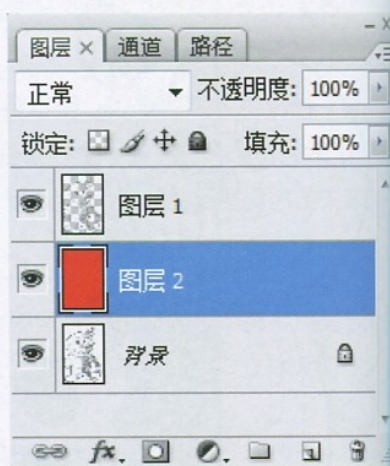


图6-9-2



9 所以，利用“通道”来提取黑线。首先，复制此图层，建立“图层1”为辅助图层。再此图层上执行“图像”>“调整”>“去色”命令，或按组合键【Ctrl+Shift+U】，将画面颜色变为灰度。

10 然后，先简单地清理一下画面，去除一些杂质，如纸张本身的杂色等。直接按组合键【Ctrl+L】，使用“色阶”命令来进行调整，将“高光输入色阶”和“阴影输入色阶”两项进行微调，把背景的白色变得更白，将黑色的线条变得更黑。

11 这一步的调整将会更接近黑色的灰色变成黑色，反之将更接近于白的灰色直接变成白色背景，将黑白分明出来。也可以忽略很多没有擦干净的铅笔底稿痕迹，如图6-10所示。

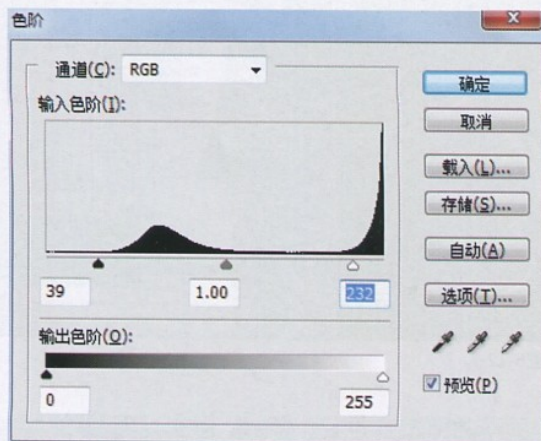


图6-10

12 执行“图像”>“调整”>“曲线”命令，或按组合键【Ctrl+M】，单击最右侧的白色“吸管”按钮，在图像取样以设置白场，单击图像中白色背景部分。然后单击最左边的黑色“吸管”工具，在图像取样以设置黑场，单击图像中黑色线条部分。可以看到画面中的变化，这些变化意味着选择的“黑场”即是后面将要与背景分离出的黑色线条。

13 这一步可以多尝试点选一些其他位置的黑色，如略灰一点的位置。这样的选择会把比较灰的颜色变得清晰起来，视这些线条的重要性来取舍，直到线条变得满意为止，如图6-11所示。

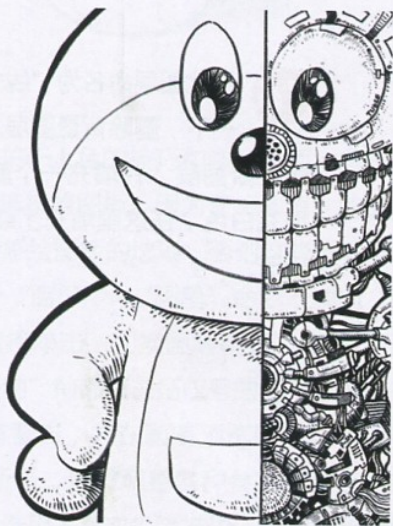


图6-11-1

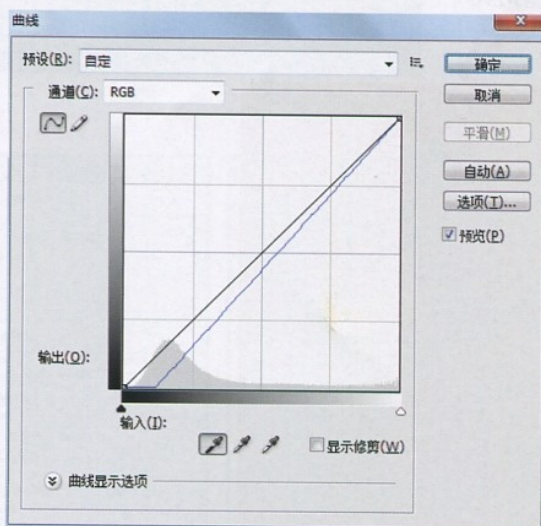


图6-11-2







图6-12-1

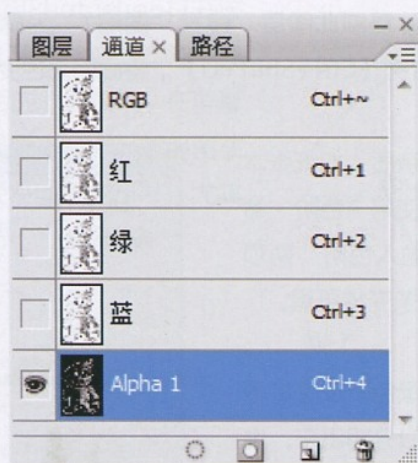


图6-12-2

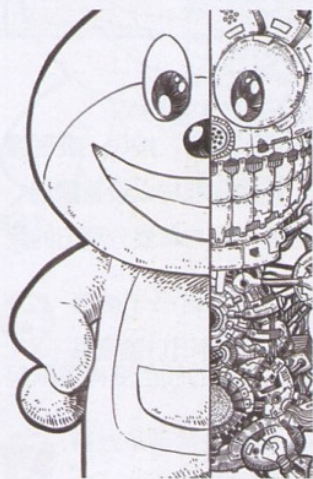


图6-13-1

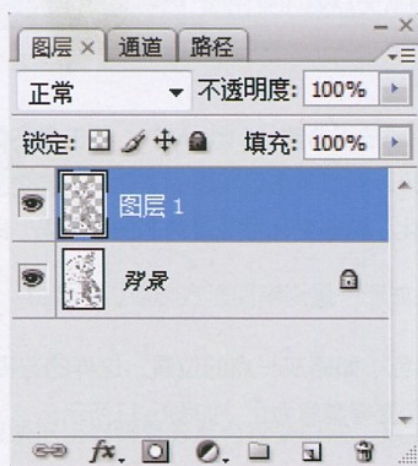


图6-13-2



图6-14

**14** 确定后可以看出，画面变得黑白分明，很干净。按组合键【Ctrl+A】全选，并复制整个画面，打开“通道”面板，新建一个通道，按组合键【Ctrl+V】粘贴，复制于该通道图层，通道建立完毕。执行“图像”>“调整”>“反相”命令或按组合键【Ctrl+I】，将黑白颠倒，如图6-12所示。

**15** 单击“通道”面板的“将通道作为选区载入”按钮，白线部分被选中。回到“图层”面板，删除辅助层“图层1”，在原图上按组合键【Ctrl+C】复制，再按组合键【Ctrl+V】粘贴，脱离背景的黑线变成新的一层，如图6-13所示。

**16** 将此图层命名为“线条”。下面检查一下，删除背景图层。在线条图层下建立新图层，并填充一个颜色，注意不要填充白色，在这里填充了红色，如图6-14所示。





17 放大画面，原来黑色线条在脱离时会或多或少地带入很多原白背景的颜色，在其他颜色的衬托下突显出来了，线条整体发灰。这时在“线条”图层中按组合键【Ctrl+L】，执行“色阶”命令来进行调整，将左侧的箭头“阴影输入色阶”向右拖移，把灰色部分都变成黑色。这样线条就完整地剥离出背景了，如图6-15所示。

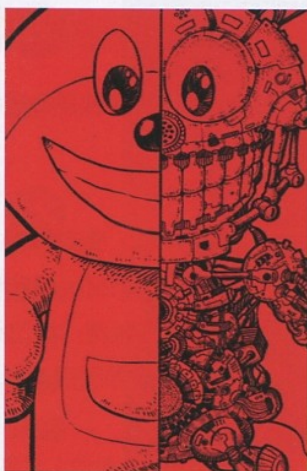


图6-15-1

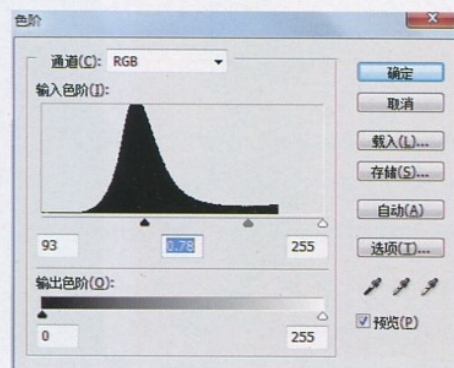


图6-15-2

18 在下边这个示例中是利用Comic Studio软件直接在计算机中绘制的线稿。注意：线稿一定要在透明的新图层上绘制。直接绘制省略了扫描步骤，线条更加清晰，不会因为抽出黑线而损失部分细节。如图6-16所示，图中为线稿与上色后的示例。



图6-16-1



图6-16-2

19 继续介绍关于上色的技巧和注意事项。首先，计算机要连接绘图板，因为在“画笔”的设置中有针对压力传感绘图板的选项，否则这些选项将不会起作用。执行“窗口”>“画笔”命令，调出“画笔”面板，或直接单击“切换画笔调板”按钮。可以看到很多“控制”前都有三角叹号的符号，连接手写板便不会再有警告，并在画笔预览区可以看到变化，如图6-17所示。试着调整各种参数找到合适的画笔，通常，我选用干笔或尖笔描边，用柔笔和喷枪填充颜色。

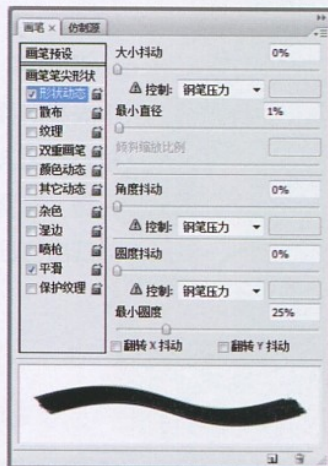


图6-17-1

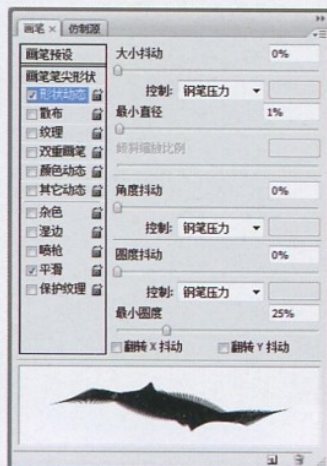


图6-17-2







图6-18-1



图6-18-2

**20** 直接选用工具箱中的“画笔”工具，依据所要填选颜色的范围控制笔触的大小，即大面积涂抹颜色时选择大笔刷，反之则小。

**21** 上色时，首先确定背景的颜色。在黑色线条下新建图层，并命名为“背景”。用大笔刷直接在该图层刷出需要的背景效果，如图6-18所示，可以利用“渐变工具”做出背景的颜色过渡，渐变色相对于手工涂抹更加柔和，但是缺乏手绘的笔触感。图6-18是利用现成的位图图片作为背景的。

**22** 背景确定以后，开始填涂前景人物颜色。在背景层上新建立图层，并命名为“人物颜色”。然后依然选用“画笔”工具来填充颜色，在“画笔调板”中对画笔进行设置，并选用适当的颜色进行填涂。

**23** 在上色时，可以用“套索”工具选取选区，再进行颜色填充。但既然是手绘风格的插画，那么，在上色时也尽量保留手绘的痕迹，所以不用选区而直接涂抹，尽量控制在黑线以内。至于遗漏出来的颜色，可以用“橡皮擦”工具擦除，或干脆刻意地保留痕迹，与一些笔画间不经意的留白一样，让画面更自然随意。



图6-19

**24** 在基本颜色全部填充完毕后，开始处理明暗关系。由于在本案例中的黑白线稿已经大致地处理了一些明暗关系，所以上色时就略显简单。我们只选用比本色较深的颜色强调一下暗面即可。同理，处理明面，而后深入细化表现画面的立体感。注意强调明暗交界线，处理投影与反光，更多细则不再累述。效果如图6-19所示。



## 6.3.3 小结

手绘的风格灵活多变，线稿的扫描保留着很多笔触效果，填充颜色时尽量也保留这种手绘的痕迹，使画面看上去像在纸上画的一样自然、随意。

这种手绘风格的图像，对绘图板的要求相对较高，建议使用1 024级以上压感的绘图板，例如，Wacom的Intuos系列的。而最接近手绘效果的软件相信非Painter莫属了，Painter中有大量的画笔和各类纸张的选择，全面逼真的模仿自然画笔，是数码素描与绘画的终极工具。就绘画来说，Painter远胜于Photoshop。当然，有的时候一幅完美的作品需要多种软件的相互配合，才能达到最理想的效果。



压感笔和数码板是搭档组合，就像电脑上的键盘、鼠标一样。如果电脑没有配置“压感笔”和“数码板”，那在绘画创作上会很不方便，就像电脑只有键盘，没有鼠标的感觉。随着科学技术的发展，“压感笔”和“数码板”作为一种输入工具，会成为鼠标和键盘等输入工具的有益补充，其应用也会越来越普及。

“压感笔”和“数码板”通常是由一块板子和一支笔组成，就像画家的画板和画笔，只是它们不是木头做的，而是精密的电子产品。在没有“压感笔”和“数码板”的时候，通常用鼠标来画画，不过鼠标毕竟不是画家手里的画笔，用它画画，不是很灵活，“压感笔”和“数码板”可以找回拿着笔在纸上画画的感觉，不仅如此，它还能做很多意想不到的事情。

它可以模拟各种各样的画家的画笔，例如模拟最常见的毛笔，当用力的时候毛笔能画很粗的线条，当用力很轻的时候，它可以画出很细很淡的线条。它可以模拟喷枪，当用力一些的时候它能喷出更多的墨和更大的范围，而且还能根据笔倾斜的角度，喷出扇形等的效果。除了模拟传统的各种画笔效果外，还可以利用电脑的优势，做出使用传统工具无法实现的效果，例如根据压力大小进行图案的贴图绘画，只需要轻轻几笔就能很容易绘出一片开满大小形状各异的鲜花的芳草地。

在手绘风格的卡通插画作品中，往往会因追求效果而利用其他位图图片作为背景、或表现质感，所以与其说是画一幅“画”，不如说是做一幅“图”，所以纠结于是否为手绘作品还是其他风格作品已不再重要，只要视觉满意就好。

如图6-20所示的习作即是在Comic Studio中描线，再用Photoshop填充的颜色，这种填色的方式更数字化一些，所有的暗面和高光不是用画笔涂抹出来的，而是利用钢笔工具做出路径，再转化为选区进行填充的，这种上色方法精确、直接，类似于“矢量的勾线平涂”画法。但由于外轮廓的线体是手绘的，而整个画面也以线体为主，所以我把它也归纳为手绘风格的插画。

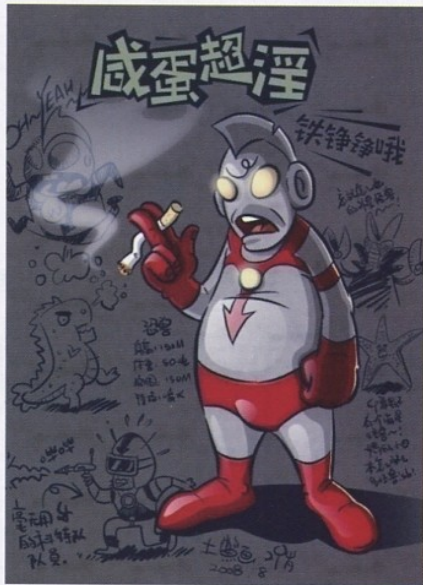


图6-20





## 6.4 案例二：矢量感的勾线平涂

### 6.4.1 综述

与上面的风格同样是勾勒线条、填充颜色。不同的是在“矢量感的勾线平涂”中，我们把重点放在对轮廓线条的精确描绘上。不仅每一个线条都要做到饱满、流畅，更重要的是处理线条与线条间的关系。

### 6.4.2 创作流程分析

**1** 以示例中的“机器猫”为例，首先要注意的是，最外的轮廓线要粗于内部表现细节的线条，做到主次有别。加粗外边会让主体显得更有体积感，更突出。线条的叠压顺序决定角度与方向。示例中，左压右，左腿在前；右压左，右腿在前。每一笔线条都有相对的位置与作用，不能混淆，如图6-21所示。

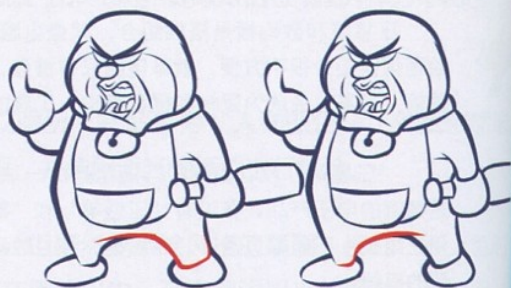


图6-21

**2** 绘制每一笔线条时，联想在用钢笔绘图时的笔触感觉，去接近真实笔触转折的效果。甚至在画直线或大角度弧线时，都要采用钉头鼠尾的笔触痕迹，而不要发生如红色线条那样前后粗细一致的“坏”线条，如图6-22所示。



图6-22

**3** 讲究的表现。在一些细节的处理上做到严谨。示例中用弧线与折线的表现截然不同，在左图漂亮的折线会给细节加分，如图6-23所示。

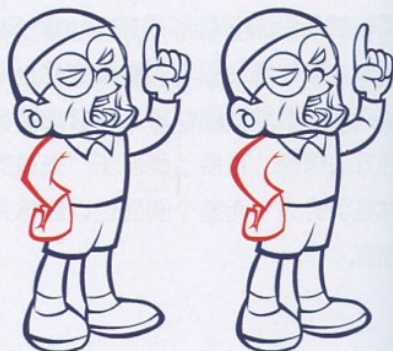


图6-23





- 4 同样，一条线不能表现体积感，就用两条线去表现。  
左图中两条线条间小小的叠加表现出不同维度的两个面，右图就欠缺立体感，如图6-24所示。

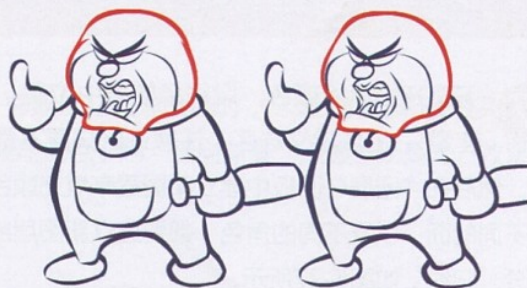


图6-24

- 5 以上是关于线条表现的一些要领，下面回到Photoshop中，简单介绍一下使用钢笔勾勒线条路径的技巧。首先，在工具箱中选择“钢笔”工具，在顶部的设置中依次进行设置，如图6-25所示。

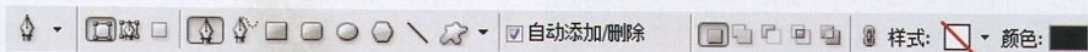


图6-25



“形状图层”：便于在画面中直接预览颜色，颜色为前景色，可自由设置。

“钢笔工具”：最基本的“钢笔”工具。隔壁的“自由钢笔工具”完全取决于手动，路径灵活但不能画出“规范的”弧线。

“自动添加/删除”：勾选该选项，可在选定的路径中添加或删除锚点。

“创建新的形状图层”：每一条线条都会新建立一个新的图层，这样便于拾取和修改。选择其他的选项，可以对当前路径进行修改和编辑。不要怕图层过多，这些路径线条的图层只作为辅助图层；转变为选区、填充颜色后就可以删除了。我们把这项工作放在最后一步执行。

设置完毕后即可开始勾勒线条了。可以先设定草稿，再依据草稿进行勾线。

- 6 所有的路径勾勒完毕后进行全面的检查，确定后即可将路径作为选区载入，回到“图层”面板建立新的图层，并填充颜色，线条勾勒完成，如图6-26所示。

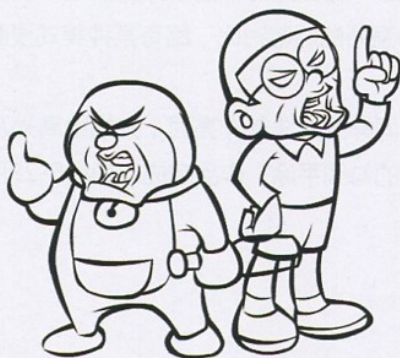


图6-26





**7** 下面开始填涂颜色。以线条的居中位置，利用“多边形套索”工具定义选区，注意选区只要不露出黑线外围即可。然后在“图层”面板中建立新图层来填充颜色。不同的颜色或不同的面，以及不同的角色，都要建立新图层或图层组来加以区分、归纳，如图6-27所示。



图6-27

**8** 填充好所有面的颜色后，制作明暗关系以增加立体感。同样选择“钢笔”工具。首先在顶部设置钢笔属性，在这里单击“路径”按钮而非“形状图层”按钮，后者会自动填充前景色而挡住视线。同时单击“添加到路径区域”按钮。

**9** 首先制作暗面，颜色关系很简单，底色、暗面、亮面，过多的面会破坏整体性。勾勒完路径后，作为选区载入，并在底色图层上建立新图层，填充黑色。调整该层的“混合模式”为“叠加”，并调整不透明度为合适的参数。可以看到暗面的效果做出来了。如果追求完善，可以根据不同的底色分别制作每块暗面，在正常的混合模式下直接填充想要的颜色，如图6-28所示。



图6-28

**10** 如果暗面的颜色不足以增强立体效果，可以在此基础上再描绘一层更深的暗面，并直接选用线条的颜色作为填充，达到一种强烈的明暗对比，略有某种美式漫画的视觉效果。

**11** 用同样的方法制作亮面，并描绘高光及反光。一张“矢量感的勾线平涂”作品完成，如图6-29所示。



图6-29



色，  
许会

条塑  
如图  
要注  
里我  
的方  
条来

会更  
换上  
Pain  
主要  
果。



## 6.4.3 小结

这种矢量风格的图画简单有力，用单纯的颜色面来表现体感，并建议在处理颜色时，尽量选用饱和度较高的颜色，达到鲜明的图案效果。填充颜色时也可以在每一个色块中略带些渐变色，用“径向渐变”点缀一处高光，效果也许会更强烈。

勾线平涂的重点在于线，力求线条的美观，用线条塑造形体，颜色只是辅助于达成立体效果的手段。

如图6-30所示，习作中也是一种矢量感的绘画方式，要注意的是，例如图中人物腮部与下颔的刻画，在这里我们省略了线条，而直接用颜色来表现形体，这样的方法应用于较柔和的转角，只有清晰的转折才用线条来加以区隔。

我建议配合矢量软件，如Illustrator，一起使用会更快捷，效果更出色，在与Photoshop间的相互转换上也非常方便。在上一个示例中，Photoshop与Painter或Comicstudio软件间也做到了相互合作，主要在于看哪个软件在绘画流程中更适合表现当前效果。

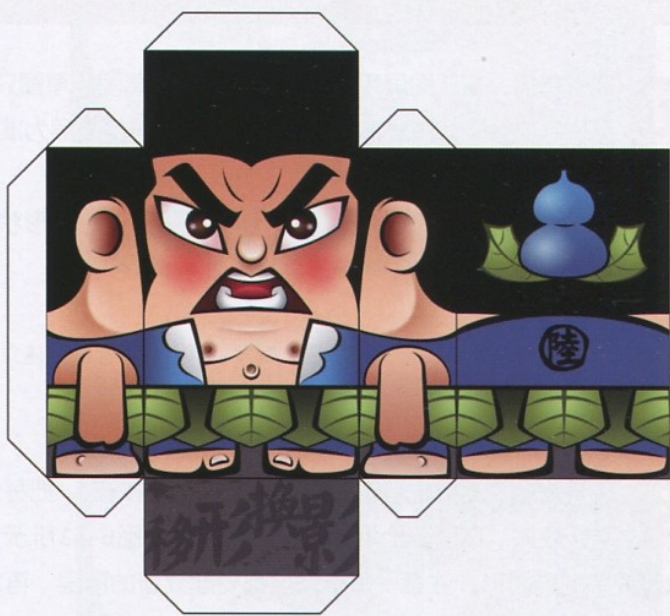


图6-30





## 6.5 案例三：用平面塑造2.5D的立体效果

### 6.5.1 综述

用Photoshop来塑造立体效果。在机器猫的实例中，首先我们要在头脑中塑造角色的三维模型，对角色形态、颜色等特征的掌握完全取决于平时的积累。同时，要具备一些平面立体的塑造能力，如透视的技法、处理光影的能力等。

### 6.5.2 创作流程分析

**1** 准备草稿。在新图层用“画笔”工具绘制草图。草图只要自己能看懂即可。完成后降低图层不透明度，以不影响其他图层为准。

**2** 就像3D软件的“建模”工序一样，先塑造整体的形状。直接利用“钢笔”工具，勾勒出每一个部位的形体。



在这一步骤中，打开“路径”面板，每个部位都需要建立新的路径来制作。保留好这些路径，在下边的步骤中会再次利用到。

**3** 在“路径”面板中单击“作为选区载入”按钮，把每个路径依次作为选区载入，在图层上填充相应的颜色。如图6-31所示，机器猫的头只是简单的椭圆形。注意：每个部位都要建立新的图层，再将相应的图层打包为组。因为层较多，提前整理好关系会便于之后的修改。

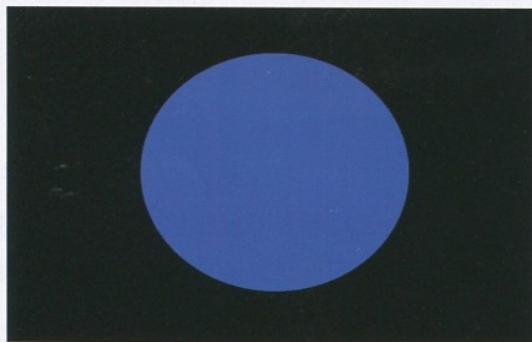


图6-31-1

**4** 利用明暗关系创建立体效果。利用之前的路径载入选区后，用“画笔”工具或“渐变”工具，直接用深浅色的过渡来制作明暗关系，塑造立体感，如图6-32所示。

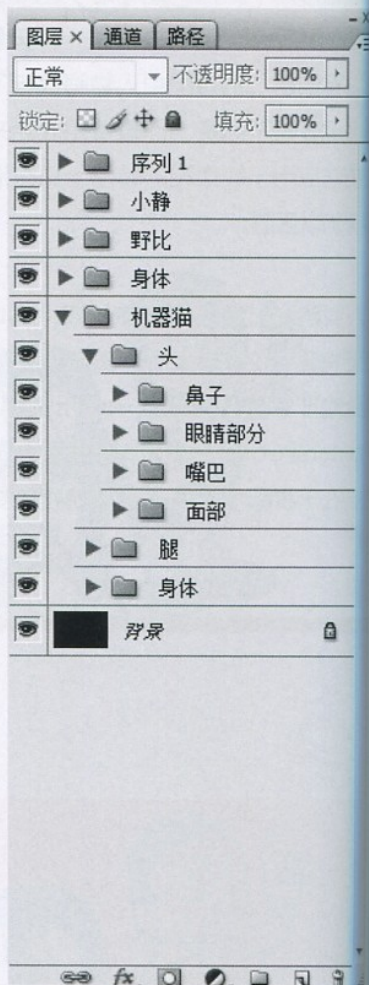


图6-31-2

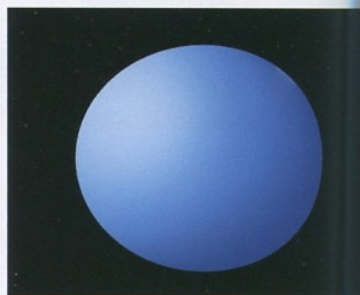


图6-32





- 5 制作细节。注意创建新的图层来处理各个部位的细节，方法同上，效果如图6-33所示。



图6-33

- 6 这里分步讲解制作流程。给机器猫画一道眉毛。首先用“钢笔”工具勾出路径，如图6-34所示。



图6-34

- 7 载入选区，选取较深的颜色，在选区范围内用“画笔”工具 轻轻描出阴影。选择适当的笔头，调整画笔大小，将“不透明度”和“流量”参数调整到合适的范围，这些设置依据个人习惯或需求来调整。例如手重的人就将笔刷调小，透明度降低，手轻的人则反之。手写板的压感会将这些力给予不同的反馈，多试试手感，效果如图6-35所示。



图6-35

- 8 阴影画完后，反选选区，建立新图层，用浅颜色制作高光。同样用“画笔”工具 慢慢画出来即可，如图6-36所示。



图6-36





11 利用相同步骤制作“大雄”角色。如图6-39所示，呈现最终效果。

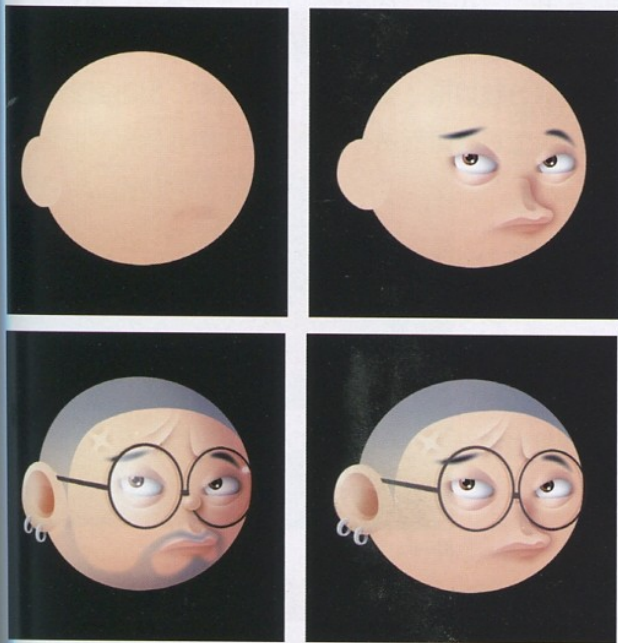


图6-39-1



图6-39-2

### 6.5.3 小结

这是一种利用平面软件绘制三维立体效果的手法，我称之为2.5D的立体绘画，在整个绘制过程中去模仿三维的效果。在如图6-40所示中的“威震天”，以多点透视的绘画技法更强调了立体化视觉。注意利用透视方法塑造大形的准确，用素描知识处理光影效果，最终达到平面的立体化。

之前我们一直在强调层的重要性，切记不要怕层过多，而且要处理好层与层的关系，建立组以归纳相关的层，给层和组命名，做到清晰而不乱。而且，及时把已经确认的层锁定，以免失手移动错乱了位置。

“矢量的立体化”风格与上面的风格类似，不同之处在于两者利用不同的软件进行绘制。需要注意的是每个软件都有独特之处，利用多个软件的分工与合作，效果会更出色。这里不再介绍矢量绘画的2.5D技法。



图6-40





## 6.6 案例四：立体按钮的制作思路

### 6.6.1 综述

在下面这个实例中，同样是用Photoshop软件绘制立体化效果的图画。不同的是在整个制作过程中，物体本身大部分是利用“图层样式”来进行绘制的，可以说，这种制图手法减少了很多“手动”操作，转而利用“自动化”工序去直接生成。在这里分解一下制作过程，分享一下每一个图层样式的设置经验。效果如图6-41所示。

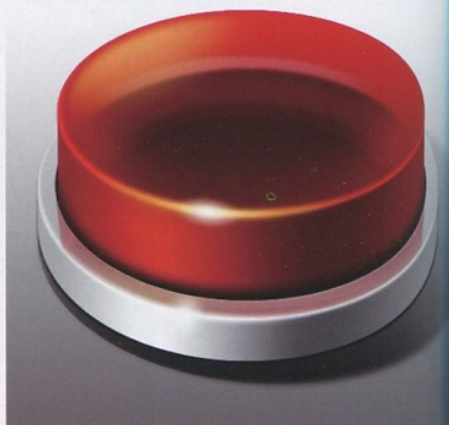


图6-41

### 6.6.2 创作流程分析

**1** 先制作这个按钮的金属部分。在新图层中，通过“椭圆”工具绘制一个椭圆形，载入选区后填充任意颜色。这个图层命名为“金属部分顶部”，完毕后并让这个图层不可见，以便不遮挡下面的图层，如图6-42所示。

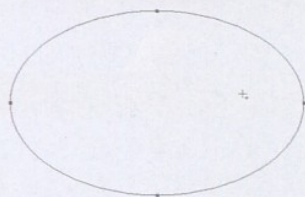


图6-42-1



图6-42-2

**2** 复制该图层，并命名为“金属部分厚度”。按住【Ctrl】键单击“图层”面板中该层的缩略图部分，将此椭圆载入选区。然后按住【Ctrl+Shift+Alt】组合键，再按向下方向键，每按一次便向下复制一个椭圆形，连续按向下方向键，复制出这个金属部分的厚度，如图6-43所示。

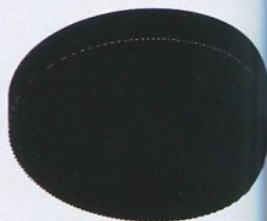


图6-43

**3** 在该图层调出“图层样式”对话框，勾选“渐变叠加”选项填充渐变颜色，如图6-44所示，颜色从左至右为明色、高光、暗色。在暗色与高光之间颜色更深，是为了强调明暗交界线。同时在“投影”上设置垂直方向的、距离很短且很清晰的投影。

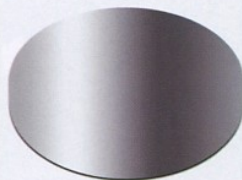


图6-44-1

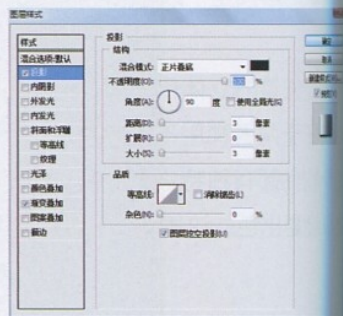


图6-44-2



④ 设置“金属部分顶部”图层为“可见”，并添加图层样式。勾选“渐变叠加”选项添加过渡颜色，颜色要比厚度图层的颜色显得略浅，因为与厚度面相比，顶部面处于受光处，所以颜色较亮。因为亮面与暗面的交界处要加以强调，秉承这个原则，故而顶部过渡色也应是上浅下深的，如图6-45所示。



图6-45

⑤ 用“投影”和“内阴影”图层样式制作圆滑的转角。投影和阴影不一定是用来加深影子的，加以利用也可以用来制作高光。在“内阴影”面板中，将混合模式改为“正常”，颜色选为白色，调整适当的距离、大小、不透明度，就可以看到加了一道白边。把角度调整为-135°，因为根据厚度面的光影来看，有一道光源是从左下方照射过来的。所以这道高光也需对应该角度反射，如图6-46所示。

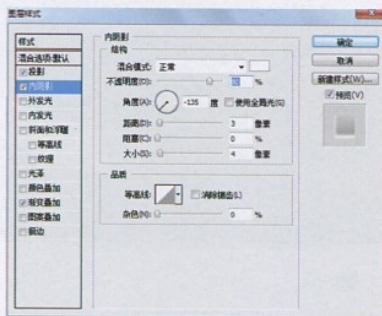


图6-46

⑥ “投影”同样用来表示白色的高光，是为了让这个转角更柔和。如果只有内阴影而没有投影配合，就会是一道齐齐的“硬边”。注意，投影的角度如果依照光源的方向本应设置为45°，但是试一下，如此的设置会使这道光“出边了”，高光则无法成立。所以借用“投影”所做的高光，只能以90度反射，如图6-47所示。

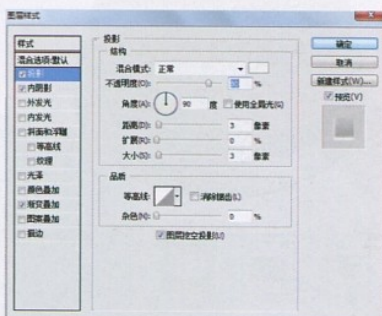


图6-47

⑦ 如此这般，可以看到顶面与厚度面的过渡变得圆滑了，如图6-48所示。



图6-48

⑧ 用上述方法制作出红色按钮部分，如图6-49所示。



图6-49

⑨ 在红按钮下边新建图层，加一个略大一圈黑色椭圆，现在金属按钮仿佛变成一个金属圈，套住红色按钮，如图6-50所示。



图6-50







图6-51



图6-52



图6-53

**10** 将红色按钮底部增加一条黑色渐变，以增强效果，如图6-51所示。

**11** 这个黑色阴影不是用渐变色拉出来的。而是将厚度面层复制，在该图层中增加“内阴影”图层样式，以内阴影效果在图形内部做出的一个黑边。然后将此层与一个新建的空层合并图层，这样层上所有的样式效果就转化为不可再编辑的图形了。然后用一个带有“羽化”的选区将它上部多余部分切除，形成图示中的样子，如图6-52所示。

**12** 制作倒影。复制一个“红色按钮厚度面”层，与空白层合并。然后垂直镜像，利用蒙版制作红按钮在“金属按钮顶面”反射出的倒影，以增强金属质感，如图6-53所示。

**13** 制作半透明效果。注意里面的图像可以加以柔化。半透明效果就是在红色按钮图层之上做出右图的样子，通过对不透明度的调整控制半透明效果，如图6-54所示。



图6-54-1



图6-54-2



图6-55

**14** 给按钮增加高光和阴影。一个很有立体感的按钮制作完成。注意在制作过程中，要多考虑按钮的透视效果，以及多利用图层和组来区分按钮的不同部分，如图6-55所示。





## 6.6.3 小结

灵活地运用图层样式，来制作图形。如同上面介绍的几种不同风格的绘画方法一样，很多图画不是靠单纯的画笔“画”出来的，而是利用不同的手段，甚至不同的软件“拼凑”在一起而形成一幅作品；我们在这个示例中只用了几个椭圆形，配合Photoshop本身的一些处理功能，就能制造出一个很有立体感的按钮。通过图层样式就可以随意更改颜色、投影、发光等设置，而不会破坏画面。如图6-56所示，更改按钮的颜色很方便。



图6-56

如果觉得它不够卡通，如图6-57所示，利用“自由变换”工具将按钮变形，这样它就变得可爱起来了。再添加一些文字。右图把文字利用滤镜处理得略有一些弧度，让按钮的顶面感觉不是一个平平的面，而是一个更圆滑的表面，增加更多的小细节使按钮变得更卡通。



图6-57-1



图6-57-2

“图层样式”在应用上，利用率最高的是“渐变叠加”，我经常用它来试验颜色。“投影”、“内阴影”我都习惯性用135°或90°，而不用默认的120°，这是个人的习惯。

如示例中提到的，“投影”和“内阴影”可以反过来制作发光，很多样式都可以通过调整参数变为其他样式效果。如将“阴影”的“距离”设置为0，同时加大“扩展”和“大小”的参数，阴影就变成了外发光效果；将“扩展”增加到100%，这个阴影就变成了“描边”效果。很多图层样式可以搭配使用，例如上述的阴影与“描边”同时使用，可以制作描双边的效果等。我认为，在完成一幅优秀作品时，图层样式起到了举足轻重的作用。







图6-58



## 6.7 案例五：卡通海报《Just Tao It! 》

### 6.7.1 综述

下面的实例制作，是一幅“2.5D的立体效果”卡通海报的设计。在这里省略一些详细步骤的操作，更多地阐述一些想法。同样风格的作品，每个人的处理方法、所用的工具，甚至软件都不同；我个人的操作只适合当前的例子，而每一个作品都有自己灵活的方式方法，应依据个人习惯自由发挥。

### 6.7.2 案例分析

- 项目名称：Just Tao It!
- 设计公司：个人
- 设计师：张磊
- 项目背景：2007淘宝“淘斯卡”创意比赛“最佳人气奖”海报设计。
- 创意说明：以国际知名品牌耐克的广告语“Just Do It”改编而来，以名牌效应借势推出淘宝广告语“Just Tao It”。同时“Just……”犹如“去吧！”、“来吧”等口语语气，具有煽动、鼓舞、即时性；同时商品的繁多与画面的冲击力带出热烈、跃跃欲试的气氛。
- 技术点概述：
  - 1.用“2.5D的立体效果”风格绘制，增加了制作难度。
  - 2.颜色的整体调整与海报布局的安排。
- 最终设计稿：如图6-58所示。



图6-58



## 6.7.3 创作流程分析

- 1 按组合键【Ctrl+N】，创建一个A3大小的空白文件。新建文件时，尤其是平面作品，一定尽量用大分辨率的，300dpi或更高的分辨率最佳。考虑到印刷，颜色模式要选用CMYK四色。
- 2 草稿。在确定好创意、文案等前期工作以后，开始着手画面的构思。在草稿阶段要考虑到整体的布局、摆放位置，甚至一些颜色的设定。
- 3 草稿只是一个初期的计划，这张草图是最早的想法，最终完稿时采用的是调整后的画面，如图6-59所示。（最终确定的草稿已经在图层中被删除了，所以只保留了前期准备的一张图）切记在制作过程中不要再进行布局的调整，因为变动可能会给后面的制作带来麻烦，所以一定要等意见统一、确认后，再着手制作。



图6-59



图6-60

- 4 首先制作卡通人物形象。依照之前介绍的“2.5D立体效果”风格的制作步骤：先勾勒出身体每一部分的形状，利用“钢笔”工具描绘路径，将路径转换为选区后填充颜色。颜色可以填充为实色，再利用“叠加颜色”图层样式。复杂的渐变则填充为实色后，再用“画笔”工具绘制出立体效果，如图6-60所示。

- 5 在一些细节处理上，个人的习惯是用大量的图层堆砌，而不在一个图层上制作。例如脸部的细节，在眼睛的处理上，一般是先塑造眼球这个白色球体，再在新图层上做黑眼球，之后新建图层盖上眼皮。

- 6 在嘴部也是先做出嘴巴的外形，再新建图层，利用“蒙版”制作牙齿、舌头、牙龈等。所有的部件完毕后，再制作一些脸部的褶皱、高光、阴影。所有的东西都在新图层上绘制，对于日后的修改调整会很方便。注意每个图层与下面图层的颜色要衔接好，而像舌头、眼球的柔化要等到全部内容完成之后再，如图6-61所示。




图6-61

图6-64



**7** 每一个细节都要做到一丝不苟。这里的卡通造型整体的构造很简单，那么就是一些必要的细节上修饰完善。例如衣服上的纽扣、扣眼、裤子上的铆钉，都面面俱到。也许最终呈现的大小根本看不到这些细节。

 衣服的厚度要体现出来，不要做成一个薄片。裤子上的虚线Photoshop软件无法直接画出来，在这里是用Illustrator软件，依照形体先勾勒出虚线，并输出一个较大的透明背景的PNG文件，在Photoshop中缩小并对齐实现的。

**8** 也可以在Photoshop软件中做出直线，再用“橡皮擦”工具擦出虚线效果，但那样不能保证每条线都是等长的，追求严谨的话，最好依照前者，如图6-62所示。



图6-62

**9** 这双Converse的鞋带处理得也很真实。我个人喜欢在一些细小的地方下功夫，在画面的各个角落里都埋下些伏笔。但如果每一处都过于强调细节了，也反而会喧宾夺主，在选择上也要有所取舍。

**10** 我在这幅作品中加强对细节的重点描绘，在于借此省略对质感的应用。在初期方案中，考虑用各种布纹材质去刻画衣裤的质感。但是位图的应用会使画面的色彩黯淡，故而选择了用饱和度较高的色彩，这样也使整体更具有卡通绘画的风格，如图6-63所示。



图6-63



图6-64

**11** 通过一系列的细化过程，完成了这个卡通人物的造型。为表现冲击力，用大透视将手部放大。初期的想法是让主角跳跃起来，但是考虑到为表现“酷”、“帅”、“劲”的感觉，人物要“沉重”，要实实在在地踏在地上，要“落地有声”，如图6-64所示。跳跃起来仿佛青春偶像剧的片尾，人物飞跃起来画面定格，太过青春。





**12** 背景的添加就不过多地叙述了。背景有很多物品，这些零散的物品可以找一些矢量图形的元素拼凑起来，目的是为了体现商品的繁多。

**13** 对称型的表现是为了达到画面的平衡，这是个人习惯的原因。我很喜欢“适合纹样”图形，把一个画面充满。对称是我喜欢的一种表现形式之一。同时，还增加了一些不同颜色的光晕烘托神秘气氛；放射形光芒及一些曲线来增加画面张力。

**14** 当这些都布置好以后，调整人物的颜色，让色彩饱和起来，与整体色调更契合。在这里，我们利用图层面板下方的工具“创建新的填充或调整图层”，这样可以随意地进行更改，如图6-65所示。



图6-65-1

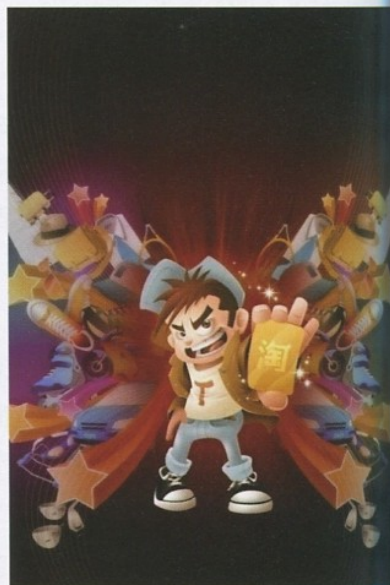


图6-65-2

**15** 文字的处理。文字是利用钢笔工具做出路径绘制的，我将字母设计得很圆滑，这样让它们显得更卡通。同时，让每个字母都单独分离开，让它们之间分别产生影响，如投放在其他字母上的阴影，使它们错落有致。同时用一道弧形的白色渐变利用蒙版盖在字母上，做出字母的颜色渐变效果；这种效果通常应用在表现金属质感上。在人物手中拿着的卡片上也利用这种效果做出了“金卡”的反光，如图6-66所示。



图6-66

**16** 整个实例制作完成。整个画面的布局采用左右对称的形式，视觉顺序以中心点向四周发散，颜色上大多采用较高的饱和度，以与背景强烈的对比来产生视觉冲击力，如图6-67所示。

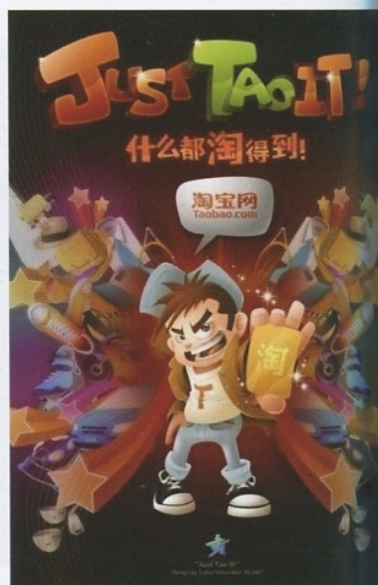


图6-67





### 6.7.4 小结

这种“2.5D的立体效果”是我很喜欢的卡通绘画风格，比起其他风格来说更逼真，更有亲和力，表现卡通风格更圆润可爱。但是制作周期长，工序烦琐，制作起来很辛苦。其实，这种风格也是我模仿来的。没有办法看到别人制作的步骤，只是用我的软件知识去尽力达到那样的效果而已。久而久之，我找到了自己的方式方法，也慢慢吸收并转变成了自己的风格。

我相信我们看一幅漂亮的CG，总想去解析一下它的源文件，看看作者用什么手法、什么滤镜、什么笔刷才能做到这些呢？但是并不是所有的作品都能被拆解开的，只有通过自己去模仿、去尝试，才能慢慢掌握其中的要领，慢慢变成自己的东西。而在这里所分享的，也只是自己常用的手段，并不要当做是一种教程或规范，只是借此能抛砖引玉，给美术工作者带来些许帮助，也希望能和更多的人探讨交流罢了。

给喜爱卡通的朋友一些忠告和建议：

#### 1 坚持自己的风格

我记得在中国的原创漫画刚刚崭露头角时，我们拿出自己的作品相互交流，总能听到这样一句评论：“你的画太日本了”。当初我们的原创漫画没有什么衡量标准，也可以说没有找到“中国的”漫画风格。于是大家分别来寻求那种风格，出现了很多不伦不类的漫画作品。比如只是故意地强调中国元素，或干脆画一个中国古装故事，更有些作故意结合国内时事，“贴合主旋律歌颂真善美”，编了一些“假、大、空”的无聊故事……

其实，我慢慢才发现，模仿是必然经历的一个阶段。我们不要刻意地去转变自己的感觉，只有丰富地汲取、积累，才能有质的转变，自然而然地就变成了自己独到的风格。现在，很多“漫人”都找到了“中国式”的风格，那就是坚持和质变后的自我风格，也雨后春笋般地出现了很多精彩的漫画原创作品。

#### 2 不要太依赖计算机

数字化冲击对我们的影响太大。计算机这个超级工具带给我们的也不仅仅是快捷，PS强大的图像处理能力让我们的做事半功倍，它所创造的视觉盛宴是我们靠一只画笔所无法比拟的。但是，它毕竟只是一种工具。我看过很多图形图像的设计师，他们利用纯手绘、拼贴等一些原始手工方式制作平面作品，更有甚者是用计算机绘制后，打印出来再手工加工，追求质感和人为痕迹。其实，除了数字技术，还有真实的手绘，或其他很多方式。偶尔动动手，也不亦乐乎？

#### 3 广泛收集资料

收集插图插画的书籍，多借鉴风格，多学习，多练习，不用太多解释了吧。





## 6.8 本章总结

### 6.8.1 保持良好的习惯

我们在日常的工作和练习中，要时刻保持一些好习惯，这些好习惯会给日后的工作和他人带来很多便利。

**1** 比如在Photoshop中制作平面作品，大部分人都忽略了源文件的规范，因为我们最终提交给客户的只是合成后的图形格式的文件，分层的PSD或TIF文件自己能看懂就好了。但是如果遇到有其他人参与该作品的设计制作，或事隔很久后再次进行修改，就会发现繁杂的层级、蒙版、样式……会让人很头疼，甚至一小部分的改动就会牵扯很多关系。图中绘制这个卡通人物时，我依据个人的习惯分出很多图层，同时建立很多图层组，把相关内容的层全部以组为单位打包，如图6-68所示。



图6-68

**2** 同时，不要忘记最终要检查所有的蒙版要与图层链接好，这样在移动图层位置时就不会丢失蒙版了。

**3** 同样，有时候一些暂时不用的层我们会关闭“眼睛”，让其不可视。在修改时，不要忘记将其与相关层也链接上，以免移动位置时遗失。另外，利用图层属性的颜色加以标注，也是很重要的习惯。比如，不可视的图层都以红色标注，重要的以蓝色等，依据个人习惯分配，如图6-69所示。

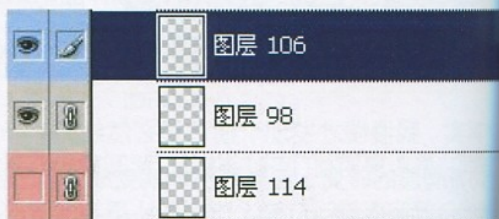


图6-69

**4** 此外，还有一些个人偏好与大家分享。比如在按组合键【Ctrl+T】自由变换大小时，我的习惯是在顶部输入框输入整数字百分比进行等比缩小；同样“旋转”时，也会通过整数角度的输入改变，基本不会手动拖曳进行压缩。同时，在自由变换时，最好一步到位，不要分几步操作，这样图片会虚掉。

**5** 用大量的辅助线去对齐位置，不要以目测结果为准。

**6** 不要太多地使用现成的素材，即便是有合适的也要当做样图，自己模仿着再重新绘制出来。

### 6.8.2 制定规范

如图6-70所示，这是在一个互动广告中，对于企业标志的使用规范设计。这些严谨的使用规范是对一个标识在整体应用上的统一标准。VI设计大部分都为平面载体服务，很多企业还没有针对互联网媒体制定相关的规范，这就是我们的职责。在得到一个新客户时，首要的任务就是根据其原有的VI设计制定一系列互联网规范，这些规范会应用于标准模板的制





作等。在大批量的广告执行中，其他人可以分享并执行这个标准。虽然同一品牌下的每个广告的诉求不同、表现形式不同，甚至风格不同，但是统一的模板会让所有的作品都能达到整体的统一。如图6-70所示，这是针对动感地带品牌在不同的网络广告尺寸中，对标志的摆放应用。

这些“规范”看似与卡通绘画无关，但是良好的态度是制作一个优秀作品的前提条件。保持一种自觉良好的习惯，给自己制定严格的标准并履行是至关重要的。追求画面完美，同时在工作过程中，也保持一丝不苟的严谨作风，才是两全其美。



图6-70

### 6.8.3 发扬个性，勇于创新

我一直把“卡通”、“漫画”、“动漫”区别来看，其实三者说的都是一件事，就好像是约定俗成的。比如看漫画时，从来不会说看的是“卡通书”。对于它们之间的界定，我想只是自己一种先入为主的感觉吧。

我很喜欢那些影响我童年生活的动漫角色，从我的很多作品中也可以体现出来。下图是很久以前的两幅漫画作品，可以看出那时“模仿”的痕迹很重；那时候没有漫画技法的教材，也从没听说过G笔尖，所有的东西都是拿一根签字笔从模仿开始的，虽然方法不对，但是结果还有点漫画的样子，如图6-71所示。



图6-71-1



图6-71-2







图6-72

2007年以后的漫画作品，与之前的漫画相比，风格的转变还是很明显的。避繁就简，在人物造型以及明暗处理上做了更多的优化，省略了多余的线条，让画面更图形化，更有趣，更“卡通”；在这个过程中我逐渐找到了自己的风格特点，从而更能彰显自己的绘画个性，如图6-72所示。

漫画最重要的是，要在画面上体现故事性和镜头感，而且也需要用完整的篇幅来阐述一件事，所承载的任务太多了。而现在我更倾向于后者，我觉得“卡通插画”要相对简单得多，它更重要的是表达意图，通过对一个画面的描述就能表达很多思想，而画面本身的处理更自由、自我。

现在，很多的图形图像设计更追求简约的风格。如图6-73所示，是给某客户设计的卡通形象，这样的形象简化到了极致，因而就更容易去延展。我们最常见的QQ小企鹅形象，让它穿上不同的服饰，加上不同的道具，就可以延展出另一个身份象征，通过对人物属性的改变而应用到不同的领域。



图6-73

在工作中，我们也经常会利用到卡通绘画。如图6-74所示，这个互动网站以漫画的形式去表现，网站的主线就是一本漫画书，将很多枯燥的内容融合在漫画故事中，做到卡通化。运用这种娱乐化方式，并通过互动式的体验，让受众在看漫画、玩游戏的同时，潜移默化地了解我们所要对他们传达的东西，做到寓教于乐。



图6-74-1



图6-74-2



所以,卡通并不仅仅是一个动画片或一张图片而已,卡通创意是值得玩味的。卡通绘画夸张幽默,简单直接,是更容易被人接受、喜爱的。如同卡通警察的形象,让警察这种威严的职业都变得亲切、可爱起来,从而拉近距离感。同样,在计算机中常用的软件,QQ、MSN、飞信、瑞星,都以一个卡通形象作为代言,让这些工具不再那么死板,变得更亲近友善,更人性化。

随着创业产业的发展,个人的创造力、技能都得以更大的发挥。创意产业推崇个人创新和创造,使美术工作不再屈居于幕后,有更多的机会把自己的作品价值化。如果是单纯的一幅数字作品,也许它存在于硬盘中一文不值。不要对着电脑孤芳自赏了,马上商业化你的作品!并不是说出一本书,做一个玩具就是商业化,举个简单的例子,我们都认识兔斯基这个卡通形象,它起始于QQ表情,也许它的作者也压根没有想到它会成为一个卡通偶像。但是兔斯基站对了队伍,它如果印在T恤衫上,也许现在早就压箱底了。但是它借助了QQ这个互联网利器,让它在短时间内传播给了几亿人,一夜成名。只要你的作品够吸引人,借助互联网的优势,一颗小小的石头也能泛起一片涟漪。这一切虽然都很理想,但是,机遇就摆在眼前,也许你的画不够精彩,作品已经沉浸在茫茫的高手大作之中,脱颖而出的办法就是创新,换个思路,换个做法,也许更精彩。

其实,无论做什么,无论你的东西是否被承认,只要坚持自己的路走下去,保持快乐的心情比什么都重要。我们会遇到枯燥无味的工作,做一些小小的创新,加一个小小的花样,也会把自己兴致调动起来,最重要的是在过程中寻找乐趣,不去追求结果如何。而且,在坚持个性的同时,兼顾共性,做到平衡是最难的。一幅作品要考虑是否正确传达了意思,要考虑到客户的意见,要考虑受众是否会接受,要应用于什么场合或环境等,而让自己个性的东西有所取舍,兼顾大局。





# 概念设计



究生

艺非  
最佳



# 方法论

玩具不丧志。  
阮效果

阮效果 ( ruanxiaoguo )

概念原画师

<http://www.zcool.com.cn/u/260477/>

我先后求学于四川美术学院影视艺术系，以及北京电影学院动画学院，研究生毕业后，来到上海“美国概念艺术屋concept art house”公司工作。

我创作的作品“变形金刚系列设计”，先后获得站酷网主办的“2009年技非凡变形金刚设计比赛一等奖”、“2010年香港第一届中华区插画奖中华区最佳创作插画奖优秀奖”。玩具不丧志，在兴趣中工作是我最大的快乐。

欢迎大家来站酷网与我一起交流，祝愿站酷网在新的一年里更高、更酷。



# RUAN XIAOGUO's Works

阮效果作品欣赏  
概念设计绘画

电影风  
创作时  
作品说  
画。选





电影风格变形金刚——死路DEAD END 变形为 ASTON MARTIN DBS

创作时间：2009年7月 / 《2009技艺非凡变形金刚设计比赛》一等奖 / 使用软件：Photoshop

作品说明：纯PhotoShop手绘，某些小局部找了点毛糙的材质叠了叠，但大部分的还是自己画的，找来的总不能如意，只好用最笨的方法直接  
选的车为ASTON MARTIN DBS，我不懂这个车如何，就是在汽车网站里找了一个比较贵的跑车，还是红色的，和G1の設定类似。















# CITY MEGADOG

Illustrated by RUAN XIAOGUO  
JUNE 2ND, 2010



观看效果更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/260477/>



## 7.1 行业概述

关于概念设计我的理解是，以最大程度满足项目需求为准则，准确表达概念，绘画变现手法为表达信息而服务。好的概念设计，第一要看对象是否体现出鲜明的设计理念，然后才是绘画手法的运用是否很好地表现出对象的结构、质感等。概念设计涵盖的面非常广，不管是现实工业中的原型设计，还是虚拟娱乐中的世界设定，概念设计都是重要的第一步。尤其在动画、游戏、漫画、电影等各种主流娱乐媒体已经越来越一体化的今天，概念设计的作用也越来越重要。一个好的作品除了内容吸引人之外，创新的概念设计也很重要。而说到概念设计的对象，从角色、道具、场景等各种环节都包括到了，而且不论风格题材（比如：科幻、魔幻、现实等）如何，都会需要。

做好一个概念设计不是简单的设计师单边工作的过程，而是在不断地和客户（根据项目内容的不同，对方可能是美术总监，也可能是导演等）交流中逐渐找到最适合项目需要的方案。通常有以下这么一个流程，初期根据需求绘制大量草图得到尽可能多的方案，以提供给客户第一个直观视觉印象，从而帮助客户寻找更加准确的方向。中期从筛选好的方案中进行提炼和加工，进一步根据要求来充实细节部分，这些都在沟通中同步进行。后期制作，用最合适的表现手法把设计好的一整套概念设计充分表现出来，达到生产要求。

## 7.2 假设命题《未来机器人》

概念设计的范围很广，本章主要介绍适用于游戏或电影中的机械类题材的概念设计及一些表现技法，在遵循行业制作标准的前提下，根据个人经验，适当突出一些关键技法点和增加具有参考意义设计理念的阐述。

假设一个命题，现在我们需要设计一个科幻游戏（或动画）中的陆地战争用的座驾类机器人，它应该是符合相对写实的机械风格，而且根据作战环境的变化，可以改装成各种适应型号，可以组成一支拥有少量成员的小队，队长机和战士机要有特征区分，不同职务的战士机要有不同的特征，还需要满足机体尺寸不宜太大，单人驾驶等一系列的条件。这种类型，条件越详细越有助于将设计表现得精确而有意义，而并不会限制设计的思路 and 空间。

下面，将从设计草图、绘制细节、绘制气氛图、绘制标准设定图等几方面，对一套机器人概念设计的完整流程进行讲解。

## 7.3 步骤一：概念设计之初的方案草图

### 7.3.1 综述

和所有的设计或者绘画一样，工作都是从草图开始的。根据个人的习惯，最初的草图可以在脑中，可以在纸上，也可以直接在电脑中完成。通常这个阶段的草图还是给设计师自己看和辅助的，所以只要自己（或和小组成员）能够领会其中的意义，在完成度上可以很随意，不需要做到面面俱到或者很精细。但是客户的情况可能不同，他们也许懂设计的，也许根本不懂，他们要看到的方案草图应该是在设计师整理规整之后的，其本质一样，但是需要在画面处理上多做点功夫，以求对方能够看懂其中的内容。这里只就设计者自己所用的草图做一个简单的介绍，其意义是在整个设计过程中，把一些零散的概念逐渐条理化，从而找到最好的设计方向。





按照上文的命题，我们可以根据初步感觉来绘制草图，一开始草图阶段是相对随意的，表现方法不限，可以是块面塑造式的，可以是以线条为主的，也可以是从剪影开始着手，如图7-1所示。

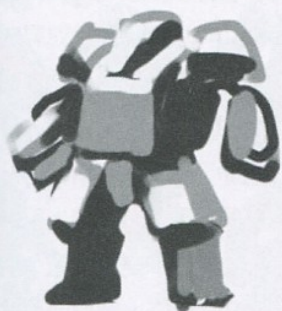


图7-1-1



图7-1-2



图7-1-3

下面分别介绍如何采用剪影式和块面式的草图来进行方案筛选的工作。

## 7.3.2 剪影式概念设计草图

剪影式草图的制作过程，先堆砌一些形状结构各异的剪影，尽量做到在雏形中考虑设计出诸如：饱满、收缩、稳定、突兀等各种基本构成上的特征，而不是先考虑机器人本身的结构，如图7-2所示。

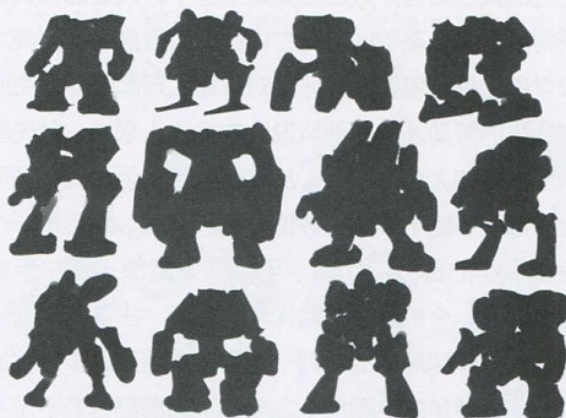


图7-2

然后可以逐个细化轮廓，在细化过程中同时构思机器人的大致身体结构，以及驾驶员可能在机体内的位置，如图7-3所示。



图7-3





接下来回到之前的设计要求上来，显然，画叉淘汰掉感觉不太符合“机体尺寸、不宜太大、单人驾驶”的要求，但并不是说这几个机体设计没有意义，只是在这一次的设计中不需要，像第2排第2个（以下以2B方式表述）和3B同样也属于过大型的机体，但是有些感觉在这次设计中可以采纳，于是予以保留。被淘汰的1C，其实可能更像一辆战车，而且不局限于一人驾驶，而2A则更适合定义为一个非人驾驶型的独立机器人。所以，这些概念都是可以在将来合适的命题中继续进行挖掘的，如图7-4所示。



图7-4

下面就可以考虑将保留下来的设计进一步明确化，用亮线尽快且比较准确地概括出机器人的大结构，这个步骤很有意义，是将概念具像化最明显的一步，也是很有成就感的一步。

根据经验，在一边绘制剪影时，头脑中应该就能浮现出对应的大致结构，这些感觉是通过平时大量的相关练习而获得的，比较基础的就是物体的结构素描，这在美术基础教学中也是很重要的一环，对帮助人理解物体的空间结构有很大的帮助。转化到所设计的机器人来讲，首先就是抽象出它们的大体块关系，从大的线条着手，先根据剪影的位置把头、躯干、四肢等位置切分开来，然后每一个大部分会有小的部分，比如，手臂又分肩部、臂、手或爪等。当然每一个机器人的结构不尽相同，主要是遵循从大到小、从整体到局部的规则，来将一个剪影逐步转化成用线条来交代清楚的。而且，之前定下的剪影也并不是不可修改的，在划分过程中完全可以合理地对外轮廓做出调整。至此，机器人的结构已经逐渐明朗，如图7-5所示。

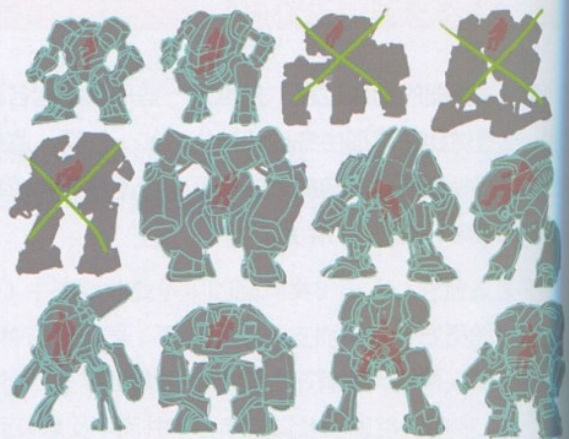


图7-5

基于已经明朗的结构，可以用不同颜色的线框做一下风格归类，大致分出3类。可以明显地看到，之前虽然不是很符合要求，但予以保留的2B和3B与1A和3D有着比较协调的关系，看起来很像一个系列中的不同职务，因此它们是满足条件的，可以通过局部调整用到后面的设计中去，如图7-6所示。

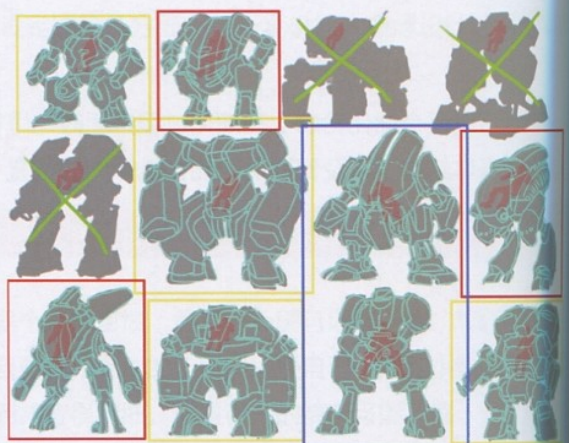


图7-6

这种剪影式草图有一个好处，就是设计之初不会过多去考虑机器人的细节和本体结构，而是以外轮廓的形式入手，容易排除干扰，设计出很多造型风格迥异的方案。





## 7.3.3 块面式概念设计草图

对于块面式塑造的草图,要求设计者脑海中已经有比较多的现成结构元素,可以很快地排列出一些基本形体,并在这些基本形体上开始加工创作。这个方法直接进入机器人本体设计,不过设计原则还是和之前提到的一致,从构成角度去考虑。如图7-7所示,虽然是比较具像的机器人雏形,但是都会在构成上有各自的特点,包括每一个造型自身不同部位粗细疏密变化的节奏等,这些特点会使机器人在材质感觉和科技程度等方面表现得各不相同。

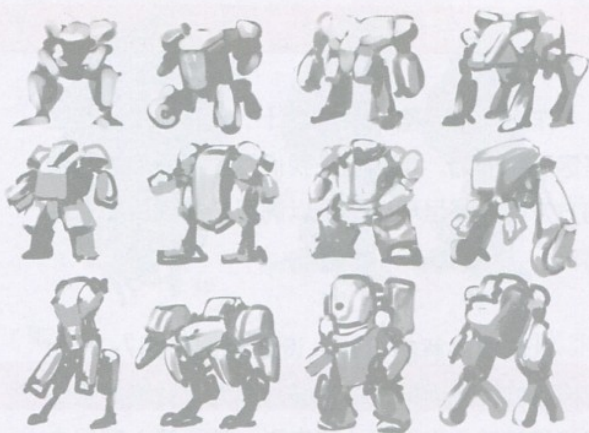


图7-7

接下来就是进一步细化结构,让其特征更加明确,个体差异进一步拉开,如图7-8所示。

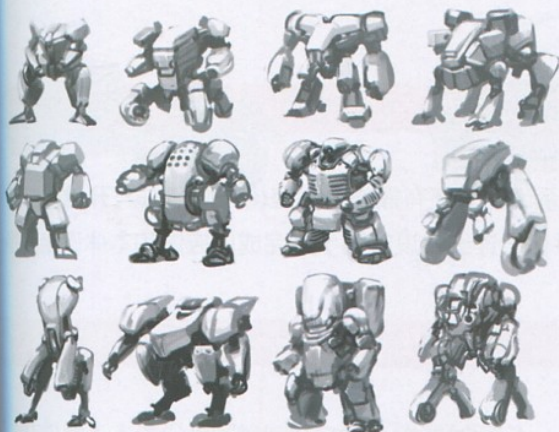


图7-8

同样,设计需要考虑到驾驶员在机体内的位置关系。新建一个图层,用醒目的红色画出驾驶员的示意图,图层透明度降低,这样也不影响观看主体,如图7-9所示。

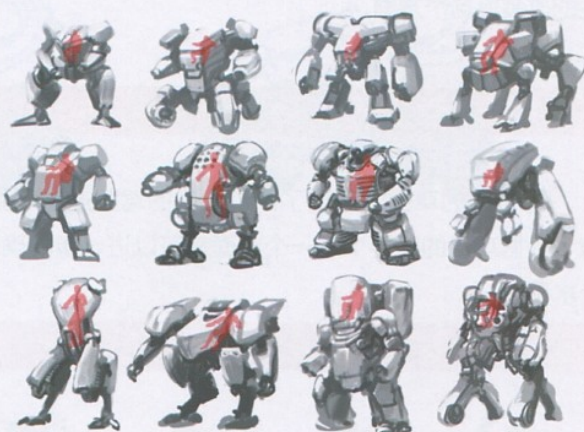


图7-9

这种块面式的草图,可以比较迅速地进入对象形体结构的设计,习惯了这种方式会提高工作效率。

## 7.3.4 小结

以上列举了几种比较典型的草图设计方式,不过根据个人习惯的不同可以自由发挥,并没有硬性规定,最主要的一点就是,无论用什么方式来设计某种概念,为了达到尽可能多的方案,都应当遵循从“图形构成”出发,最基本特征的不同会带来进一步细节的不同,这是打开设计思路的要点。虽然最终设计只会采用一种方案,但是草图阶段大量不同的方案训练,为今后胜任各种条件的设计打下基础。





## 7.4 步骤二：概念设计中令人信服的细节

### 7.4.1 综述

作为一个完整的概念设计，光有一张设定图是远远不够的。事实上，我们需要把所设计对象的方方面面都呈现出来，以满足它在项目中各种需求。

以这次讲解的机器人设计为例，图7-10为完成后的正侧面标准设定图，而为了让客户最终能够将其转化为游戏（或电影、动画等）项目中使用的产品，我们还需要表现很多的细节和延展性的设计，比如机舱内部的构造，驾驶员的进出方式，操作台的详细设定，机器人的运动方式等；此外，关于机器人的延展性（通常根据项目需求而定）设计，还包括它的武器、道具及功能性的改装等各个方面。



图7-10



### 7.4.2 机器人驾驶舱设计

图7-11的草图中表现了该机器人的驾驶舱与驾驶员的关系设计，还有操作台、座椅、降落并打开舱门等的示意，根据项目的需要，每一个方面都可以进一步的确定细节并做出详细的设定图，其完成度应该和本体设定图是一个水平的。

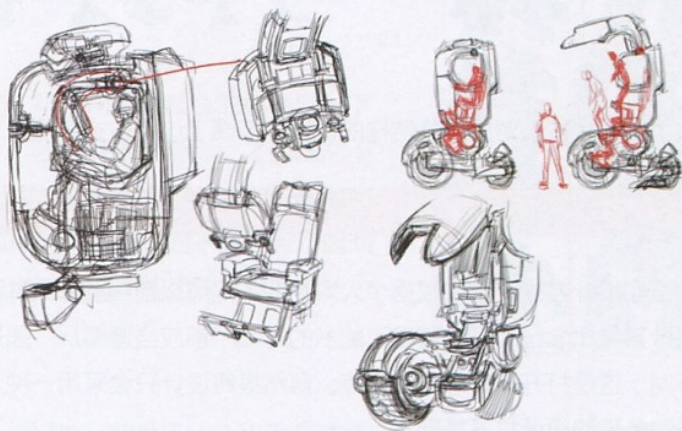


图7-11





## 7.4.3 机器人侧面、背部、腿部设计

接下来,还有机器人的背部、腿部内外侧等重要部分的专项设计图,如图7-12所示。运用这些详细的设计图,我们就能够把背侧面的标准设定也完成,从而形成一套完整的标准设定图。

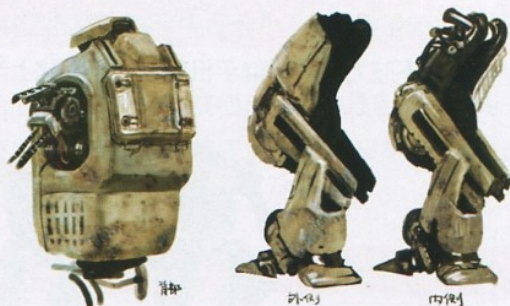


图7-12

## 7.4.4 机器人功能性设计

另外,可以通过一些快速的草图给这个机器人加入可行的功能性设计,以丰富它的细节和整套的设计理念。如图7-13所示,以正侧面的视角展现了其腿部降落变形后所形成的一个四轮驱动结构,并用明显的线条标明其主要的关节及上身在降落变形后的摆放方案等,这些都是一种快速记录概念设计的有效手段。



图7-13-1



图7-13-2

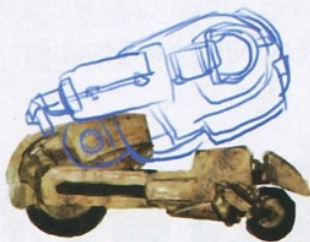


图7-13-3

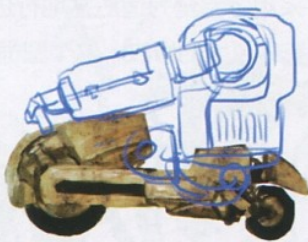


图7-13-4

## 7.4.5 机器人配件、武器设计

在机器人本体设定图绘制好之后,需要利用它来设计一系列配套的武器及配件,甚至是不同场合可能用到的改装机型等。

如图7-14所示,分别设计了8种不同的武器,依次为冲锋枪、动力锯、狙击枪、火箭发射器、重型机枪、双轻便手枪、榴弹炮、肩载式双筒导弹发射器。

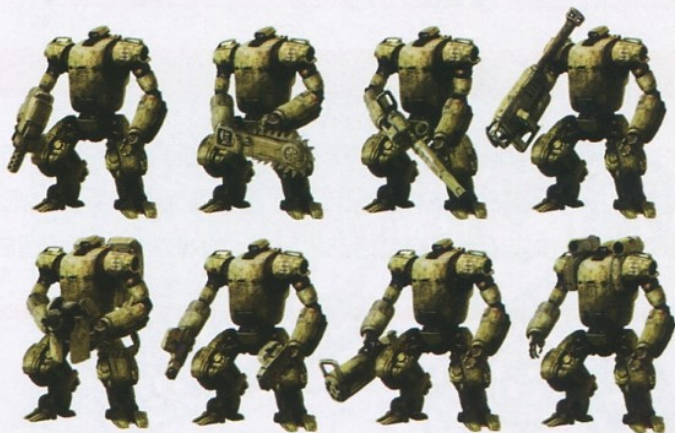


图7-14





## 7.4.6 机器人改装机型设计

图7-15则表现了一个小分队中可能出现的为完成不同工作而改装的机型，依次为通讯机型、升级装甲保护功能的机型、加重下肢力量的重炮手机型，以及强化上半身功能的近战式机型。



图7-15

除此之外，还可以从对机器人使用方向出发来设计一些不同的衍生机型。如图7-16所示，分别为丛林山区作战型、沙漠作战型、城市警用型、雪地作战型。可以看到，丛林山区作战型的机体除了保护色有所改变之外，轻量化了四肢，并且改变了手部和脚部的结构，使其更适合攀爬，以及在复杂多变的地形中穿行，而武器转移到肩部，以轻巧灵活为主。沙漠型的最大改变在于双脚，像骆驼的脚一般加大与地表接触面积，不至于下陷，可以更有利于沙漠行进和作战。警用型的改装主要体现在两肩和前胸的警灯，以及涂装上的区别。雪地作战型的设计也是考虑到保护色和运动方式，采用了完全为适应雪地行进而设计的下肢。但是以上所有的设计最重要的一个元素，躯体本身（驾驶舱部分）并没有做过大的修改，这个圆桶状的躯体是这个机器人标志性的设计元素，所以保留下来才能形成统一的风格和设计理念。



图7-16

## 7.4.7 小结

概念设计的魅力就在于你要设计一款仿佛真的存在于特定世界的物品，它在那个世界应该是高效的，可用的。这要建立在已存在的机械结构和工业设计的深刻理解上。概念草图是整个流程的第一步，也是最需要全面考虑的一步，在这一步应该考虑到包括艺术风格、机械结构、环境适应性、乃至建模等全面的问题。





## 7.5 步骤三：概念设计中气氛效果图的绘制

### 7.5.1 综述

气氛图或者说效果图的目的是为了将设计好的对象放在一个合适的场景中，以获得在项目中最后可能展现出来的视觉效果。一般来说气氛图可以不用精细刻画，而是把重点放在营造气氛上，这样就要求在表现环境中光的感觉上多下些功夫。

### 7.5.2 创作流程分析

下面介绍一下大概的绘制过程。

这幅画面所表现的是一小队机器人在炙热的废弃战壕环境下侦测地形时的一幕。在此需要用到几种图层属性来帮助实现最后的画面效果，最基本的“正常”、“正片叠底”和“叠加”据实际所需的效果可以多尝试各种属性，以达到满意的程度为止。每个图层的属性和透明度设置及产生的画面效果，在示例图片中均有对照展示，仅做参考，每个人可能有不同的习惯。

- 1 首先就是构图，构图也可以有很多方法，这幅画采用线稿起草，在底层起稿即可。图像效果如图7-17所示。

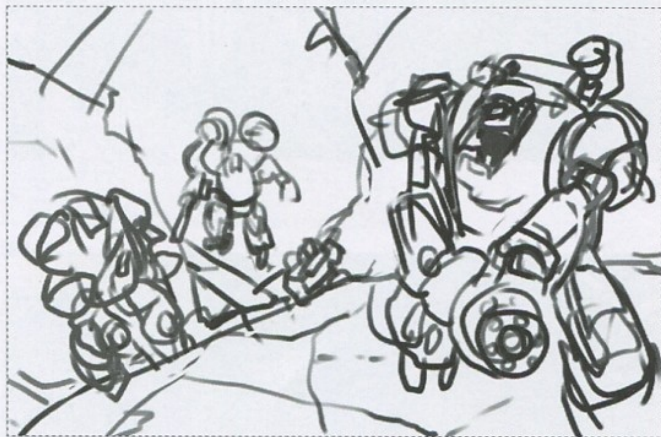


图7-17

- 2 大概定好构图之后，新建一个图层，调整该图层的混合模式为“正片叠底”，使用“渐变”工具，调整渐变色后进行填充，制作一个天空的过渡色。图像效果如图7-18所示。

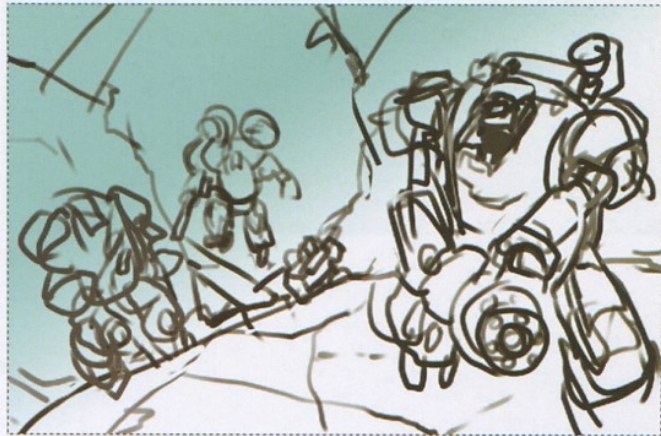


图7-18







图7-19



图7-20



图7-21

**3** 再新建一个图层进行铺大色的工作，同样调整图层的混合模式为“正片叠底”，当然这个图层也可以与之前的天空那个图层合用，根据个人作画习惯不同，对图层的分法也有所不同。图像效果如图7-19所示。

**4** 之后需要进一步刻画，此时再新建一个正常属性的图层，这样可以来画浅色部分。之前之所以选用“正片叠底”混合模式是为了保证底稿线条的可见性。到进一步刻画时，线稿的参考作用同样重要，但是需要进一步规范造型，因此在新建的正常属性图层上刻画过程中，除了塑造光影之外，还要做很多的修整形体的工作。而且大部分的绘制过程都在这个他层上进行，图像效果如图7-20所示。

**5** 在大色调已经敲定并且形体能够看得比较明朗时，为了及时找到最后画面效果的感觉，先停止塑造，新建两个图层来调整画面大关系。为了突出画面中靠前机器人的强烈，需要新建一个图层，调整混合模式为“叠加”，使用“渐变”工具填充一个从左上至右下的深色过渡，图层不透明度根据情况来调整。效果如图7-21所示。





6 接下来就是增加一个光晕效果的图层，有多种方法可以实现，这里采用简单的方式，直接在正常属性的图层中，用大直径的喷枪柔边“画笔”工具喷涂一个暖色光晕，然后调低图层的不透明度。效果如图7-22所示。



图7-22

7 到这里，这幅气氛图的大致感觉已经完成，接下来的工作就是回到下面用于塑造的图层进行塑造。此时，除了最顶上的光晕图层以外，把下面的所有图层作为一个组放在一起。图层示意如图7-23所示。



图7-23

8 复制一次，将其合层，并新建一个图层组，以备进一步的工作。进一步塑造之后的画面如图7-24所示。



图7-24





**9** 基本上，后期的大部分绘制工作都在这个图层上完成，同时可以选择合适的材质加入。一般材质图层采用的混合模式为“叠加”。叠加完各种材质后的画面效果，如图7-25所示。



图7-25

**10** 看到叠加材质效果之后，就是重新关闭材质图层而继续在塑造的那个图层上完成塑造工作，等差不多都塑造完，把所有图层显示可见，就得到画面的最终效果。图层组1的作用是，如果担心在塑造过程中丢失当初的大感觉和大关系，可以保留着随时查看，以保证后期的塑造不会将整体感觉破坏。这幅气氛图完成的效果，如图7-26所示。



图7-26





### 7.5.3 小结

气氛效果图是概念艺术家们最喜爱的工作，因为这是整个项目最可以做很多艺术性和独特性表现的环节。理解整体项目的背景设定和画面中人物的详细设定，并以此为依据来设定色调和构图。让你的概念设计变成活的人物，赋予冰冷严谨的前期设定以灵性和活力，给观者良好的代入感，这是气氛效果图的目标。

## 7.6 步骤四：概念设计中的三视图

### 7.6.1 综述

三视图作为设计的一部分，其作用主要是为后期3D制作人员提供制作上的精确参考。因此，在设计好形象之后，为了让其更加标准化，我们要简单地制作三视图。三视图的绘制方法与工业设计中普遍意义上的方法是一样的，在得到了对象的各个角度概念设定图之后，通常要把它的正面、侧面、顶面，这3个基本面的标准信息绘制出来。根据需要，如果涉及到对象的反面，则与正面相对的反面也要绘制出来。两个侧面如果有不对称，也都需要分开绘制，顶面通常是不可少的，底面则不是每个项目都会用到的，除非某些特定的对象（如飞机类的，需要在项目中看到它的任何一个面），会有特定的要求。

### 7.6.2 创作流程分析

下面就简单演示一下三视图的绘制过程。

**1** 首先，得到了对象的设定图，如图7-27所示，假设如下部分（机器人的头部）最后得到了客户的认可，需要将其3D化，光有这样一个设定图（或者还包含了头部反面角度的设定图）直接给3D工作者制作成模型是不太可行的，会出现或多或少的偏差，所以要定好它几个面的正确比例关系。



图7-27

**2** 三视图要做的第一步就是利用“标尺”，可以按下组合键【Ctrl+R】显示出来。如图7-28所示，这个标尺的目的是拉出辅助线来对齐图中对象。

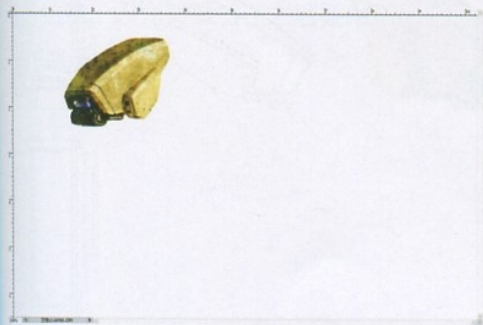


图7-28

**3** 从标尺的位置拉出辅助线，将对象最主要的几个位置确定好，为下一步的侧面绘制做准备，如图7-29所示。

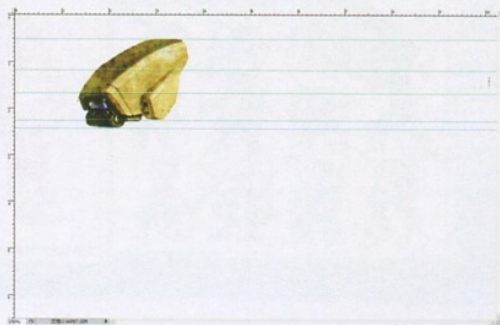


图7-29





**4** 确定好几个大的位置之后，就用“画笔”工具（通常绘制标准粗细均匀的线条时，要将画笔选择默认第一个方案，并在“画笔预设”面板中，勾选掉“形状动态”、“其他动态”及所有其他属性，这样就不会因压感而产生粗细深浅的线条了）和“钢笔”工具（如有需要绘制曲线时）开始绘制侧面的图示，如图7-30所示。

**5** 正侧面完成之后，继续根据辅助线的位置完成正面的图示，由于这个对象是左右对称的，所以只需要绘制一半再加以复制镜像即可，如图7-31所示。

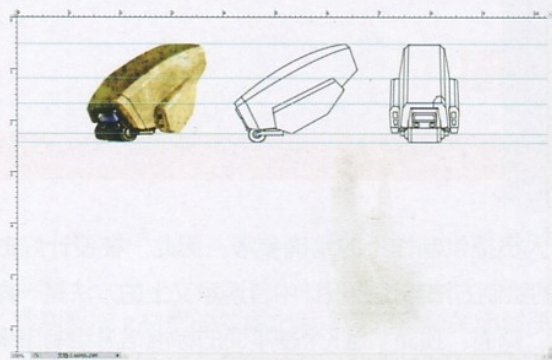


图7-30

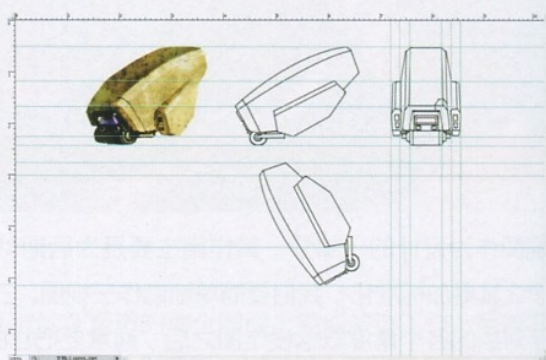


图7-31

**6** 接下来就是顶视图，首先将正面视图的各个主要位置从纵向标尺处拉出辅助线，以确定头部的宽度。复制一个侧面图，并做90°的逆时针旋转（也可以顺时针，那样的话顶视图绘制完就是头的方向朝画面顶部，这个并无规定，根据实际要求来做），以横向标尺拉出辅助线确定其头部的长度，如图7-32所示。

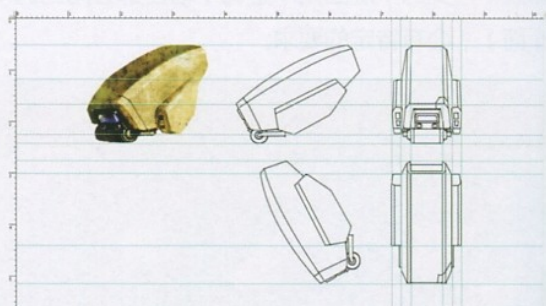


图7-32

**7** 得到相交的辅助线框后，就可以很轻松地把顶视图很准确地绘制出来，如图7-33所示。

**8** 最后，根据得到的头部概念设定图，绘制出简单的物件三视图，如图7-34所示。如果项目需要看到机器人头部背面，则还要设计背面的设定图，并以此绘制出反面的标准图示加入三视图里去。

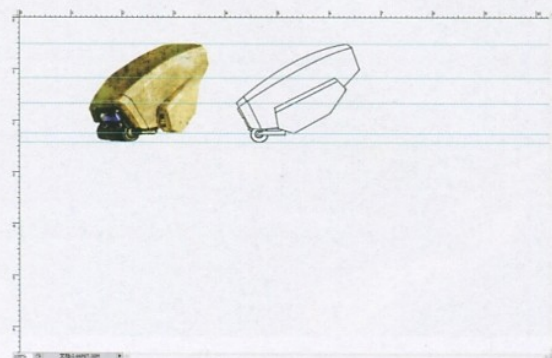


图7-33

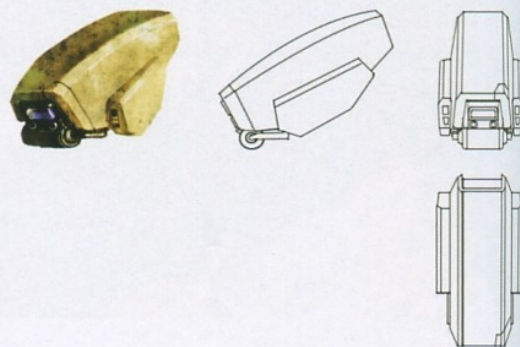


图7-34





## 7.6.3 小结

3D工作者得到了标准的三视图后，就能根据此图示做出标准的模型，如果需要进一步制作细节，那就继续细化三视图或将细节部件拆分出来重新绘制单独的三视图。一个完整的机器人设定图要转化为3D模型，这中间固然有很多辛苦的工作要做，但是如果2D和3D部门的沟通工作做得出色，也可以降低一些劳动强度。

## 7.7 步骤五：概念设计中设定图的绘制

## 7.7.1 综述

在上文中介绍了这个机器人概念设计中所要做的各方面工作，本节就着重讲解用Photoshop进行标准设定图的绘制过程。在方案草图足够多并且得到很多有用的元素后，就可以开始设计制作设定图了，最终效果如图7-35所示。



图7-35

## 7.7.2 创作流程分析

① 首先从众多的草图中选出被客户采纳的元素或方案，根据需要进行综合设计。此时，可以绘制一个线稿大样，注意不要放在背景层中进行绘制，因为背景层在之后要用于喷色，如图7-36所示。

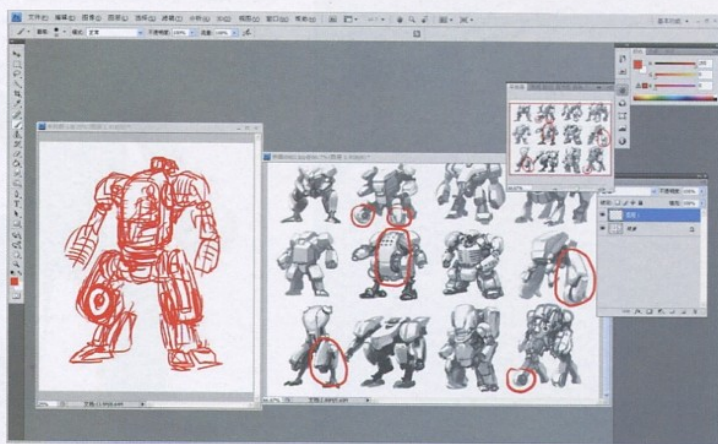


图7-36





**2** 接下来就可以开始集中制作。新建一个图层，用深色打底将机器人的轮廓绘制出来，笔刷的属性完全根据个人习惯来定。这里采用的是喷枪画笔不透明描画工具（这个默认画笔方案的好处是可以根据压感来实现画笔的浓淡，所以很适合塑造，当然其他画笔方案通过调整画笔属性也可以实现这个功能，不过这个默认画笔方案已经能满足基本的绘画要求），将画笔直径调大，如图7-37所示。

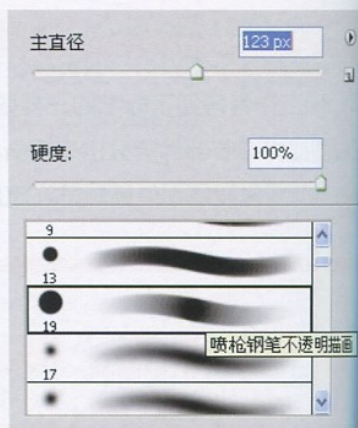


图7-37

**3** 然后在新的图层上打底，图层示意图如图7-38所示。图像的效果如图7-39所示。

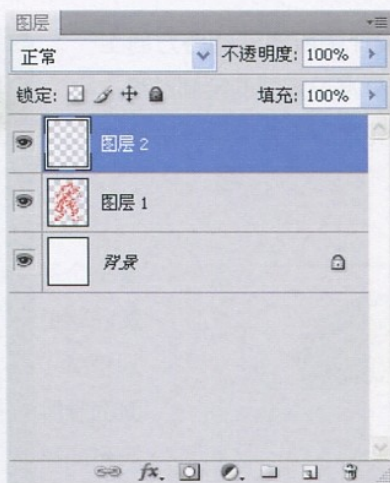


图7-38

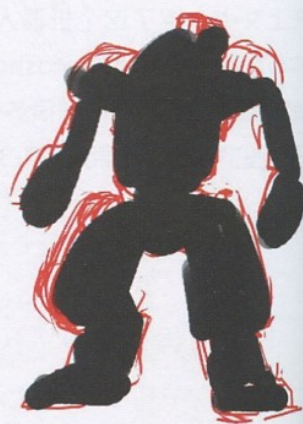


图7-39

**4** 现在等于有了一个大致的剪影，不过不再采用丰富剪影并勾线的方式，而是直接开始结合浅色的使用来塑形，如图7-40所示。

**5** 画到此时要将背景处理为灰色，以保证主体物的清晰轮廓，并且将红色线稿图层关闭，如图7-41所示。

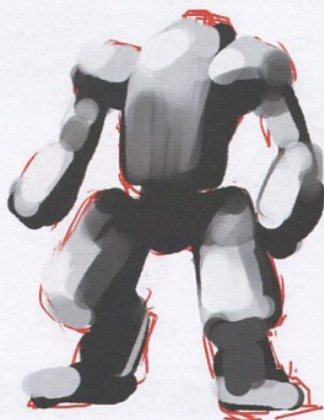


图7-40

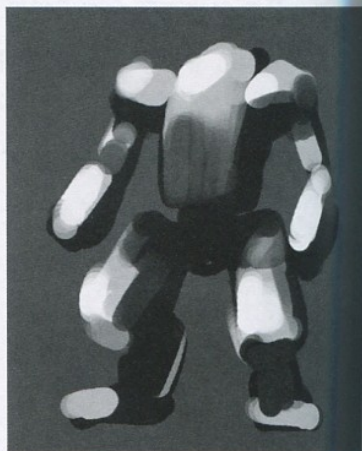


图7-41





6 到这里就开始细化结构，这个过程中并不需要特别选用其他工具或笔刷，根据个人绘画的习惯，以素描的基础原理把机器人的体积关系塑造出来。注意循序渐进，以大结构为准，不要拘泥于某一个细节，就像做雕塑一样，先堆砌一个大的形体，然后慢慢地把各个部分通过削减或增加的方式使其逐渐明朗，如图7-42所示。

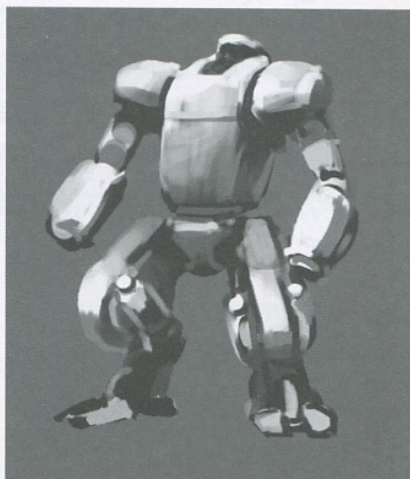


图7-42

7 塑造过程中由于一些外轮廓的调整，使整个机器人上半身重心偏后，这在后期发现再来调整会相对麻烦一些，因此此类问题越早解决越好。可以采用“自由变换”功能来进行调整。具体步骤如图7-43所示。

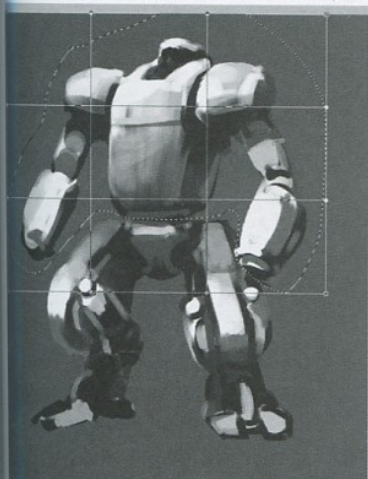


图7-43-1

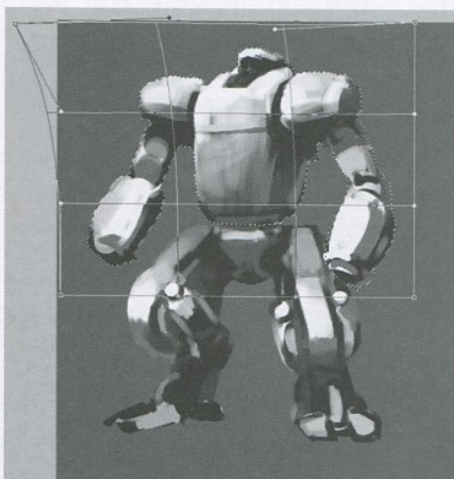


图7-43-2

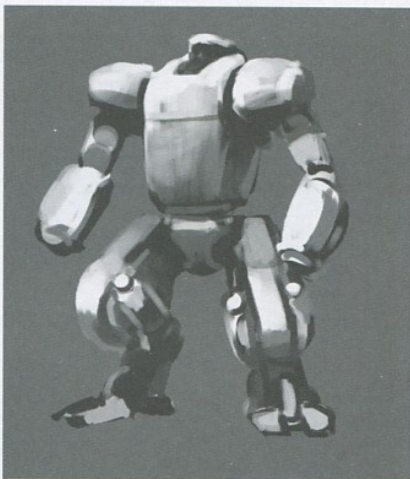


图7-43-3

8 此时可以看到问题得到解决，因此继续进行细化结构的工作。细化到一定程度后的效果如图7-44所示。

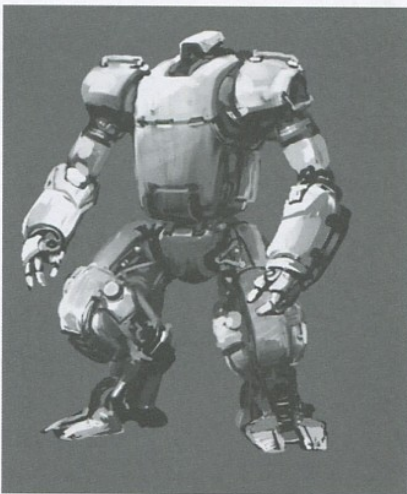


图7-44





**9** 到这个时候机器人的基本结构和关系都已经比较明朗，可以给它一个基本色。这里新建一个图层，调整该图层的混合模式为“颜色”，如图7-45所示，具体效果如图7-46所示。

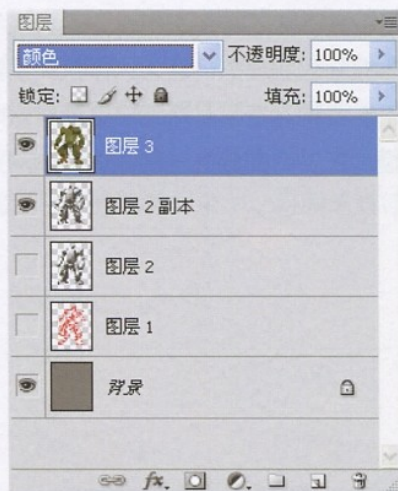


图7-45



图7-46

**10** 此时可以复制灰色稿的图层，并与上面的“颜色”图层合并，如图7-47所示。

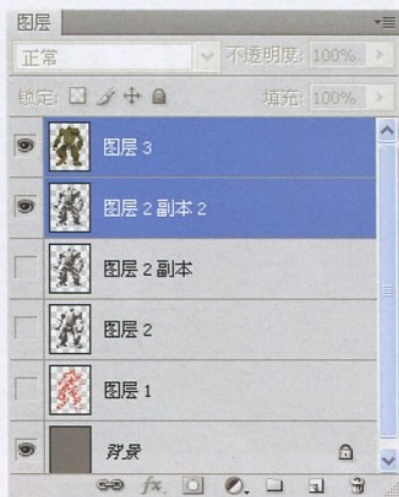


图7-47

**11** 合并之后，进行曲线调整，如图7-48所示。调整完之后，得到如图7-49所示的效果。

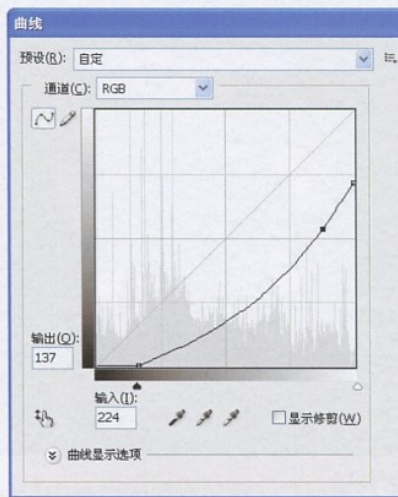


图7-48



图7-49

**12** 接下来，用浅色笔刷来点缀亮面及高光部分，用“加深”和“减淡”工具来调整整体的光影关系，如图7-50所示。



图7-50





**13** 至此，大感觉就已经制作完成。接下来就是不断细化加工过程了。通过不断地刻画来充实细节，从哪里开始都无所谓，只要遵循已经确定好的大体积及色彩关系即可。当刻画到一定程度之后，可以运用材质来增加细节和质感。这个机器人设计为比较破旧和铸造感的风格，于是运用一张锈铁表面的图片来作为材质叠加上去。大致步骤是，找一张锈铁的图片，分辨率尽量高一些，拖入当前绘制中的机器人的文件中形成一个新的图层，将锈铁图片所在图层的混合模式修改为“叠加”，可以看到材质与下面机器人重叠部分产生的机理效果，随后把多余的地方擦掉，这样就基本完成了一次叠加材质的操作，如图7-51所示。



图7-51-1



图7-51-2



图7-51-3



图7-52

**14** 叠完材质后可以直接合层，一起进行塑造。当全部材质叠完后，可以看到机器人已经比之前的细节丰富了许多。如图7-52所示的为全身贴完材质后的效果。

**15** 但是此时又发现了一些结构上的小问题，它的左肩位置有些偏高，看上去不是很舒服。这就需要及时的框选并且位移来调整位置，如图7-53所示。



图7-53-1



图7-53-2

**16** 做好结构调整的工作后就开始塑造工作，为了更明显地看到刻画的笔迹部分，将塑造放在新建图层来展示。如图7-54-1所示的为刻画前的画面，如图7-54-2所示的为初步刻画之后的画面。



图7-54-1



图7-54-2





- 17** 单独观察刻画的这一层为如图7-55所示的效果，可以看到最主要的工作其实是在强调轮廓线，而这也是让机器结构看起来更有分量和形状的方法。



图7-55

- 18** 同样，各个部位的细化工作步骤大多如此，比如，这只手部的刻画过程，可以从如图7-56所示中看到，手指是如何一步步地逐渐产生体积感和质感的。



图7-56-1



图7-56-2



图7-56-3



图7-56-4

- 19** 在局部的不断细化工作循序渐进时，随时注意整体感觉，不要因细化工作而无意中改变已经定准的光影关系，这只会造成更多的麻烦。同样，也不需要面面俱到的细化，靠前的手可以刻画精细，而稍远的那只手就可以概括一些，这样能够拉开空间关系，使其整体感觉更加立体。

- 20** 最后，这张机器人正面的标准站姿设定图完成，如图7-57所示。不过这还只是一半，根据前面章节所提到的细节草图，还需要完成一张背侧面同样姿势的设定图，这样才能完整地把所设计的机器人展现给客户。背面图的制作步骤和正面基本一样，不过因为外形已经敲定，可以直接采用正侧面的外轮廓镜像来获得背侧面的外轮廓，余下的工作就是根据事先设定好的细节草图去完成它。在这里就不再多做重复演示。

## 7.7.3 小结

设定图是概念设计的最后一步，也可以说是整个概念设计所产生的“产品”，既然作为“产品”出现，就需要它具备很好的完整性和全面的考量。概念图既要符合之前的结构设计，又要兼顾画面表现。设定图的绘制过程其实也是一个再次思考的过程，沿着之前的设定继续细化设计，表现出可信的体量感和质感是设定图的工作目标。很多绘制设定图的技巧来自于设计者绘画基本功的积累，平时多对体积感和质感做针对性的观察和练习是很有必要的。







图7-57

## 7.8 本章总结

通过这道机器人设计的命题，我们介绍了整个概念设计流程中所要涉及到的各个环节，以及一些理念在设计中如起作用的阐述。像这个案例一样，所有概念设计其实都应当符合以下一些基本标准。

设计内容切题，完全为主题服务。

概念鲜明、详尽有特色，表现手法准确到位。

具备良好的跨平台开发特性。

因此，无论从什么角度看，新颖的理念是一套概念设计中最需要挖掘的部分，绘画的手段和方法都不是起主导地位的。在商业运用中，概念设计与商业绘画之间的关系虽然紧密，却要明确地区分其各自的侧重点，才能够做到高效、高质量地完成每一个项目。





# 用故事带



业  
一点  
关涉  
的项



# 互动设计

每件设计作品，都是一个对现实的表达

哈达

哈 达

平面设计师

<http://www.ho-od.com/>

<http://www.zcool.com.cn/u/11657/>

大家好，我来自内蒙古，现在北京工作。自小学习美术，大学毕业后就加入商业平面设计行业，从设计师到设计总监（目前任北京逻辑适点平面设计公司设计总监），对商业平面设计有了一点点自己的经验。曾参与过Windows 7中文发布会相关设计、Internet Explorer 9 发布会相关设计、Windows Vista中文发布会相关设计、Adobe CS3中文版发布会相关设计等。每一次的项目从研究到设计对我来说都是一个全新的开始。

欣赏站酷网曾经走过的路，期待站酷网未来的路！来站酷网，和我一起交流设计吧！



# HADA's Works

哈达作品欣赏

平面设计、网页设计

平面  
创作



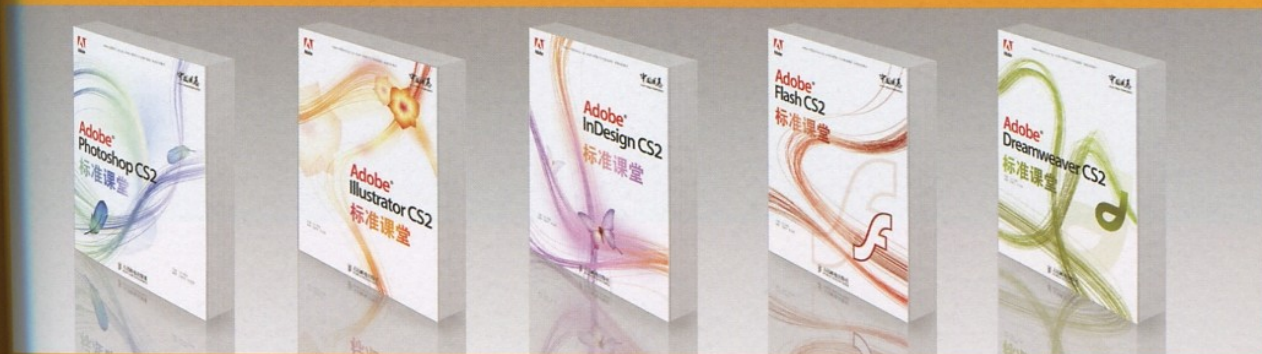
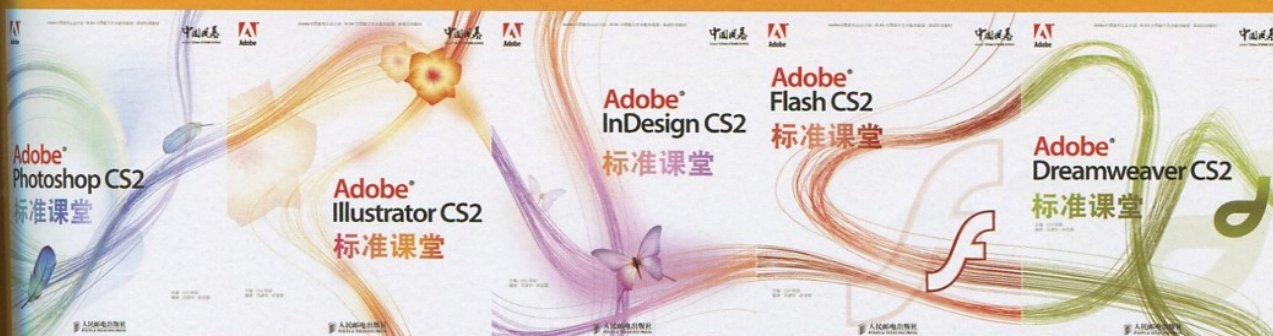
平面设  
创作时





平面设计作品——Windows Live 2010壁纸设计

创作时间：2009年12月 / 服务客户：微软中国 / 使用软件：Photoshop、Illustrator



平面设计作品——Adobe CS2标准培训课堂封面设计

创作时间：2007年7月 / 服务客户：Adobe / 使用软件：Photoshop、Illustrator







Windows 7



电脑,就这么简单。  
Your PC, simplified.

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7	家庭普通版	专业版	旗舰版
Windows 7 任务栏 (新)	部分	部分	√	√	√	√
桌面小工具	-	-	√	√	√	√
桌面任务栏	-	-	√	√	√	√
Windows 搜索	部分	部分	√	√	√	√
管理工具库	部分	部分	√	√	√	√
Internet Explorer 8	部分	部分	√	√	√	√
操作中心	-	-	√	√	√	√
窗口和任务	-	部分	√	√	√	√
Windows Media Player	部分	部分	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
Windows 防火墙	-	-	√	√	√	√

Microsoft



Windows 7 家庭普通版  
经济实用、更快、更简单

### 为什么要选择Windows 7家庭高级版?

**快速启动**

快速启动功能，让您在几秒钟内启动您的计算机。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

**轻松入门**

轻松入门功能，帮助您快速了解 Windows 7。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

**轻松入门**

轻松入门功能，帮助您快速了解 Windows 7。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7	家庭普通版	专业版	旗舰版
Windows 7 任务栏 (新)	部分	部分	√	√	√	√
桌面小工具	-	-	√	√	√	√
桌面任务栏	-	-	√	√	√	√
Windows 搜索	部分	部分	√	√	√	√
管理工具库	部分	部分	√	√	√	√
Internet Explorer 8	部分	部分	√	√	√	√
操作中心	-	-	√	√	√	√
窗口和任务	-	部分	√	√	√	√
Windows Media Player	部分	部分	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
Windows 防火墙	-	-	√	√	√	√

Microsoft

Windows 7 家庭高级版  
美观时尚，安全易用

Windows 7



电脑,就这么简单。  
Your PC, simplified.

### 为什么要选择Windows 7专业版?

**快速启动**

快速启动功能，让您在几秒钟内启动您的计算机。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

**轻松入门**

轻松入门功能，帮助您快速了解 Windows 7。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

**轻松入门**

轻松入门功能，帮助您快速了解 Windows 7。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7	家庭普通版	专业版	旗舰版
Windows 7 任务栏 (新)	部分	部分	√	√	√	√
桌面小工具	-	-	√	√	√	√
桌面任务栏	-	-	√	√	√	√
Windows 搜索	部分	部分	√	√	√	√
管理工具库	部分	部分	√	√	√	√
Internet Explorer 8	部分	部分	√	√	√	√
操作中心	-	-	√	√	√	√
窗口和任务	-	部分	√	√	√	√
Windows Media Player	部分	部分	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
Windows 防火墙	-	-	√	√	√	√

Microsoft

Windows 7  
商务支持，办公首选

Windows 7



电脑,就这么简单。  
Your PC, simplified.

### 为什么要选择Windows 7旗舰版?

**快速启动**

快速启动功能，让您在几秒钟内启动您的计算机。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

**轻松入门**

轻松入门功能，帮助您快速了解 Windows 7。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

**轻松入门**

轻松入门功能，帮助您快速了解 Windows 7。只需单击一下，即可启动您的计算机，无需等待漫长的启动时间。

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7	家庭普通版	专业版	旗舰版
Windows 7 任务栏 (新)	部分	部分	√	√	√	√
桌面小工具	-	-	√	√	√	√
桌面任务栏	-	-	√	√	√	√
Windows 搜索	部分	部分	√	√	√	√
管理工具库	部分	部分	√	√	√	√
Internet Explorer 8	部分	部分	√	√	√	√
操作中心	-	-	√	√	√	√
窗口和任务	-	部分	√	√	√	√
Windows Media Player	部分	部分	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
家庭组	-	-	√	√	√	√
Windows 防火墙	-	-	√	√	√	√

Microsoft

Windows 7  
完美功能，极致体验

Windows 7



电脑,就这么简单。  
Your PC, simplified.

平面设计作品——Windows 7 折页设计

设计时间：2009年1月 / 服务客户：微软中国 / 使用软件：Photoshop、Illustrator、Indesign

欣赏更多作品请访问：<http://www.zcool.com.cn/u/11657/>



## 8.1 行业概述

我对学习商业平面设计的原则是，多看、多听、多交流，多一些对人文历史、各国文化的研究，这些会对商业设计更有好处。表面上看话题好像很大，其实我们的观念原本就建立在一些基础的人文道德上，只是个体不善于去总结和发现。而商业设计又十分需要这些感性和理性的观点辅助。在本章中，打算通过一个大家都了解并且十分喜爱的方式，来进行商业设计，那就是“讲故事”！

## 8.2 讲故事带给我们的启示

故事这种形式可以说是人类所能接受的最简单易懂的形式。每个人从幼儿时期，接受的教育就是从讲故事开始的。一个字母、一个生字、一句话，都有一个简短的场景故事构成，如图8-1所示。

从小我们就沉浸在故事的海洋中，却没注意到我们能使用这种讲述故事的形式来为商业设计带去更多人性化的感觉。下面就要讨论重新包装它，以及用在商业设计中的一系列办法和我的一些心得。



图8-1-1



图8-1-2

## 8.3 为何要讲故事给消费者

故事是可以发展下去的，有情节的一件事或多件事，故事一定要有趣、有回味，商业设计中的故事不单单是抓住注意力，更多的是让消费者记住，那为何要讲故事给消费者呢？其中原因有两点：

1. 不要浪费消费者宝贵的时间。
2. 让品牌推广能更节省时间。

平面设计这种形式让产品宣传无处不在。站在路边，扫过的任何角落几乎都有平面设计，如果画面设计得乏味空洞，让消费者在短时间无法理解，他们不会浪费时间去欣赏的，那品牌的宣传效率也大打折扣。而如果要让消费者一眼看懂，还想看第二眼的设计才是成功的。赋予画面一个场景、一个故事，会带来更好的宣传效果，如图8-2所示。

图8-3



在右面的案例中，表现了哪两种人是Windows Vista不需要的态度，一种是远离尘嚣不问世事的静心者，另一种是闭门造车不与人合作的自力更生奋斗者。简单的画面把故事讲了出来，把品牌的态度表现到位。这就是商业设计中要追求的故事情结。



图8-2-1

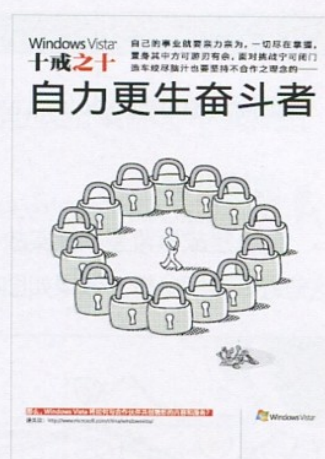


图8-2-2

## 8.4 案例一：《Windows Live 2010年桌面壁纸设计》

### 8.4.1 综述

如图8-3所示，是Windows Live 2010年桌面壁纸设计，在这套设计中，采用了大量的剪纸及卡片风格，每张都有一个小故事，充满趣味的故事性，让消费者看完有感同身受的感觉。



图8-3



## 8.4.2 案例分析

下面就通过Windows Live 2010年桌面壁纸设计案例进行讲解。

### ● 故事背景

什么是故事背景？其实故事背景就是当下项目所针对的用户群及品牌产品在用户群中的位置，我们要针对上面的这些进行详细分析。效果如图8-4所示。



图8-4

在Adobe Mobile FlashLite设计项目中，针对的用户群是初级使用动画的一些爱好者，产品就是在手机上应用Flash技术，所以画面就相对比较简单，故事也就是在陈述。这也就是故事背景决定商业设计最终表现的一个过程。

回到“Windows Live 2010年桌面壁纸设计”案例，拿到这个项目后，先了解一下这次的故事背景。

#### 1. 面向用户群

Windows Live面对的市场人群很大，可以说是老少皆宜。但目前在中国，白领和学生使用的比较多。

#### 2. 品牌及产品

作为商业设计，我们要时刻想到品牌及产品。

(1) 品牌：一个高交互性、年轻化的互联网应用。

(2) 产品：Windows Live的产品有很多，照片库、邮件、空间等。从产品上可以看出，品牌定位是以个性化的交互为主的。





通过了解到的故事背景（用户群、品牌及产品），我们想到：

（1）针对白领和学生这个用户群，我们的故事画面就会多一些可爱卡通的感觉，并且也要让其他用户都能接受。

（2）针对Windows Live这个品牌，和其个性化的交互产品，如果在每个月的壁纸中加入产品功能点，则可以让使用者在使用壁纸时，贴近产品，更加了解Windows Live及其产品。

有了以上的初步想法，下面我们开始进行创意和形式的定位。

### ● 创意定位

1月，正好快要过新年了，我首先想到的是贺年卡的形式。过年时总是能收到很多好看的贺卡，打开一幅，折叠式的画面跃然纸上。

贺卡为我传递了一个很重要的信息，平面到立体。这无疑给故事增加了一个设计亮点，并且能更好的展示一个故事，贺卡的形式也让人们倍感亲切，回味，如图8-5所示。

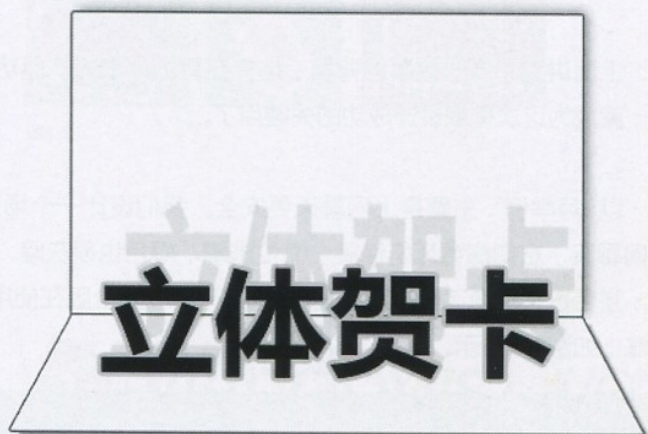


图8-5

### ● 形式定位

对于设计来说，讲故事的形式有很多种：单幅、系列、多个漫画等。最终是为了带动观看者的情绪，比如，看过以后沉思、大笑、感动、回味等，从而加深品牌及产品的印象。这就好像钓鱼，抛出去的鱼食不同，得到的鱼也不同。

杂拌堂丛书《生活要有新7象》。4格漫画是讲故事的很好形式，只要说清楚，就是最好的。漫画中表现了一个人，在一天忙碌的工作中时刻都要挤，挤公车、挤签到、挤食堂，打开电脑准备工作，却又看到很多文件乱七八糟拥挤的桌面。这样的表现贴近生活，着实让人感同身受。接下来讲到Windows 7操作系统如何帮你解决这个问题。很有趣地表现了画面，又能让用户一直看下去，并且对产品加深了印象，如图8-6所示。

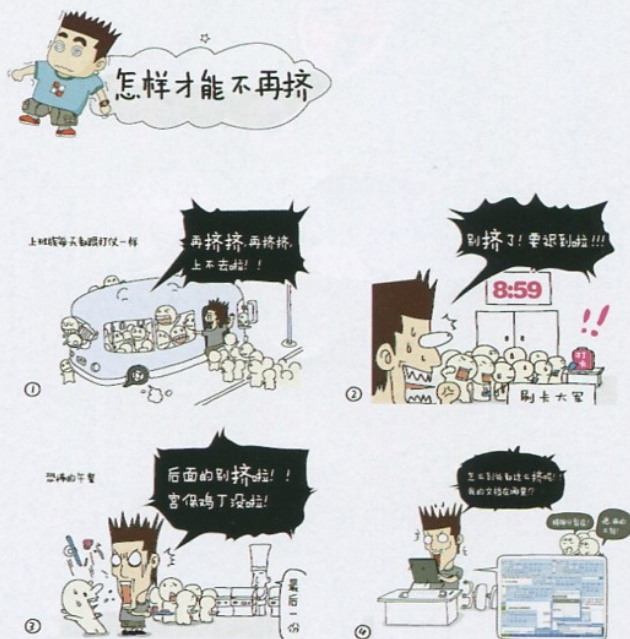


图8-6





下面回到“Windows Live 2010年桌面壁纸设计”案例中。在中国，人口密度大，白领的工作和学生的学习都比较有压力，在这样的情况下，我选择了把故事表现成轻松的卡通形式。

对于卡通的设计形式来说，不要太复杂的画面，毕竟在设计中，卡通不是漫画，传递信息和卡通的表现程度要平衡。如果品牌意识很强，那用户会说“我看到一个XX品牌，广告好有趣味啊”。如果画面抢了风头，那用户会说“我看到一个广告很逗，好像是什么品牌来着？不记得了”。所以一定要保持平衡，卡通的表现不能过度。

## ● 故事的脚本

有了立体贺卡的创意和卡通形式的定位，下面开始准备故事脚本。

上面讲到，针对故事的背景，选择在壁纸中加入产品功能点。那么，如何把产品功能点轻松愉快地传递给消费者，就成为这次壁纸设计成功的关键点了。

以3月举例，主题是上网聊天更安全。我们设计一个场景，场景中有一个城墙，左侧阳光明媚，MSN小绿人在上网聊天，右侧病毒死伤惨重，慌忙逃窜，颜色也很灰暗。鲜明的对比构成了一个故事，观看者会联想到自己聊天时，是否已经避免了这些病毒的伤害呢？MSN安全版在使用中保护了用户的网络安全。故事完整，让人有一点点小回味，如图8-7所示。



图8-7

在这些脚本中，包含了故事的趣味性，把产品功能和场景有机地结合起来，并且还表现出一些人文关怀的一面，比如，保护环境、爱护地球等。



### ● 元素准备工作

有了创意、形式和故事脚本，下面开始准备元素。先看看我们都有了什么元素，如图8-8所示。



图8-8

中间还需要设计一些相关的剪纸或折纸风格的元素进行搭配。一定不要太复杂，简单勾勒外框即可，比如：压缩包、文件夹、小城墙等。结合内容，简单表现一下，即可打到丰富画面效果作用，如图8-9所示。



图8-9

### ● 颜色定位

颜色的选取基于亮色、暖色等，让用户可以很轻松地欣赏画面。这里还要注意的就是企业色，如图8-10所示。



图8-10

无论是哪个企业，都有自己的标准企业色。这个颜色诠释了整个产品在研发到市场推广中的主旨，或表达了产品的属性。微软大部分产品LOGO图形都是我们俗称的“四色旗”，从红色到绿色，从黄色到蓝色，把冷冰冰的IT产品变得更加生活化。那颜色定位就从这4个色段中选取即可。

### ● 字体定位

关于字体，每个企业都有自己的规范字体，这里使用的都是微软雅黑，还有两款手写字体。字体的搭配在设计中也不容忽视，文字博大精深，要做到配合基本内容，使画面更加协调。如图8-11所示，为几个关于字体表现的例子。



图8-11-1





Windows 7

I ♥ Windows 7



I Love Windows 7活动相关视觉商业设计

图8-11-2



图8-11-3

在这些设计中，虽然有些是LOGO，但是文字的表现基本传递了内容风格。有深度的“天天影视圈”，亲和力的“I Love Windows 7”，可爱有趣的“杂拌堂”，都很好地配合了主画面的协调！那我们再来看看壁纸案例中用什么字体吧，如图8-12所示。

用到字体的地方全部都是卡通的手写体，很轻松的感觉，我想任何使用电脑的人看到这样的可爱字体，都会轻松一些吧！



图8-12

## ● 故事的高潮

电影和小说都有开始—转折—结尾。把电影和小说的高潮，转折的点睛之笔表现出来，也就是平面设计中故事的高潮，其他的留给人们更多的空间去回味。



平面设计故事的高潮=设计一个趣味点+设计一个亮点。先看一个小例子,如图8-13所示。



图8-13

这套系列丛书图形看上去有某种联系,表现了Adobe CS2时代的自由设计概念。飘逸的线条表现了软件属性,但是似乎还没有太多亮点,虽然看上去是一个系列,那亮点在哪里,请看如图8-14所示的平面效果图。



图8-14

我想这样就显而易见了,使用Adobe软件的设计师都知道,软件是不可分割的,相互之间搭配起来可以使工作更顺畅。每款软件都有自己的特性,但每款软件之间又有很多联系。

把上面案例中的设计趣味点和设计亮点结合在一起,就是整个平面设计的故事高潮了。于是这次壁纸设计中就不能单单出现一幅有趣味的画面了。设计亮点如何表现?下面回到壁纸设计中,在前面的创意定位中,已经提到了一个亮点,那就是贺卡的表现形式。这个亮点将把整个故事烘托出来,使画面更有趣,更好玩。

### ● 故事的结尾

故事脚本有了,元素也有了,现在开始让场景浮现于画面中,很多设计师以为现在这个步骤才是主要的,甚至开始着手进行一个项目就直接打开软件进行设计,结果打开软件许久却不知如何开始。需要说明的是,只有做好前面深入的准备和铺垫,才能开始设计。而打开软件只是故事的结局,或者说是这次设计的收尾工作。前面做了那么多准备,是时候皆大欢喜了。





### 8.4.3 创作流程分析

上面对本次案例进行了详细的分析，下面选用“Windows Live 2010年桌面壁纸设计”中的“1月”的制作过程进行剖析，如图8-15所示。其余的例子制作过程技法基本都是相同的，这在设计系列贺卡时，整体风格统一性也是要考虑进去的。



图8-15

我的习惯是先做底色，在一个统一的底色上进行其他颜色的搭配，这样更和谐一些。就好像画画，先将轮廓画出来，再去细化里面的细节。这里要说明的是，底色选用的都是纯度较高的鲜艳颜色，之所以用这样的颜色，是因为贺卡总要有让人眼前一亮的感觉，而高纯度的颜色不仅可以做到这一点，还可以突出过年的喜庆气氛。这里除了例子“1月桌面壁纸”中用到的颜色，还有几个其他月份用到的背景颜色，如图8-16所示。



图8-16

- 1 本实例为“桌面壁纸设计”，所以选择一个常用的显示器分辨率。启动Adobe Photoshop 软件，按下组合键【Ctrl+N】，在弹出的“新建”对话框中，调整“高度”参数为1920 px，“宽度”参数为1200 px，设置“分辨率”为72dpi，单击【确定】按钮，创建相应的空白文件。在工具箱中双击“前景色”按钮，在弹出的“拾色器”对话框中，选中色值为#f4d400的黄色。按下组合键【Alt+Backspace】，将黄色填充到画面中。



- 2 按下【F7】键，将“图层”面板调出，单击“创建新图层”按钮，创建一个新的图层。在工具箱中选中“矩形选框”工具，在图像中单击拖动鼠标，定义一个矩形选区。调整前景色为# af0000的红色，按下组合键【Alt+Backspace】，将颜色填充到选区中，如图8-17所示。

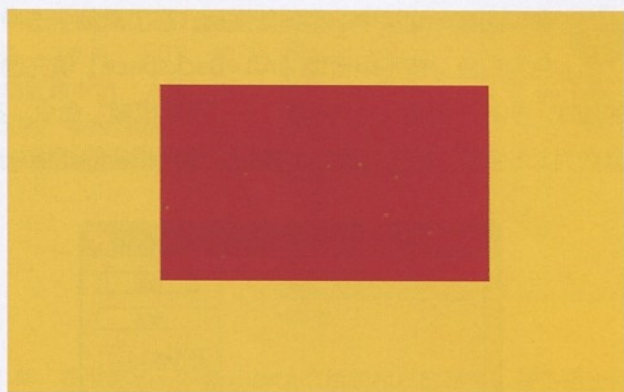


图8-17

- 3 再次创建新图层，使用“矩形选框”工具，在填充的色块下面定义矩形选区，调整前景色为# eb0000的红色，按下组合键【Alt+Backspace】进行填充。

- 4 按下组合键【Ctrl+D】，将选区释放。按下组合键【Ctrl+T】，进行自由变化，按下组合键【Ctrl+Shift+Alt】，拖曳底部的控制柄，将红色色块进行透视变形，给人空间的延伸，使整个舞台在空间中立起来，如图8-18所示。

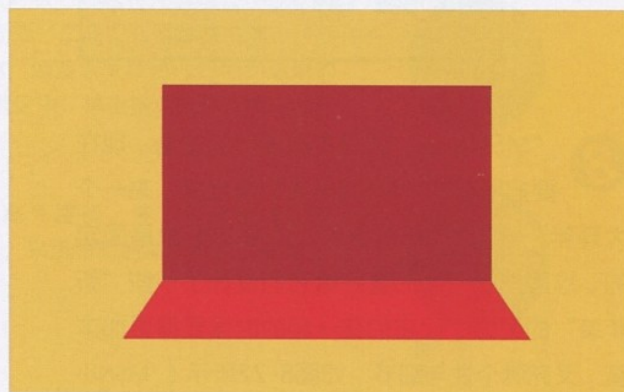


图8-18

- 5 再次创建一个新图层，使用“矩形选框”工具，选中红色图像下方的区域，调整前景色为白色，按下组合键【Alt+Backspace】填充白色。在“图层”面板中单击“添加蒙版”按钮，给图层添加图层蒙版。

- 6 在工具箱中选中“渐变”工具，调整相应的渐变色，在图像中单击拖动添加渐变蒙版。在“不透明度”文本框中输入23%，调整该图层的透明度，使空阔的地平线得以延伸，如图8-19所示。



图8-19





- 7** 在“图层”面板中，创建新图层。在工具箱中选中“椭圆选框”工具，在图像中定义一个椭圆形选区，调整前景色为白色，按下组合键【Alt+Backspace】填充选区，把白色图层拖曳到红色“舞台”图层下面，调整图层之间的层次。执行“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令，在弹出如图8-20所示的“高斯模糊”对话框中，调整“半径”参数为135像素，单击【确定】按钮，得到相应的滤镜效果，营造出舞台边缘都被照亮的感觉，如图8-21所示。

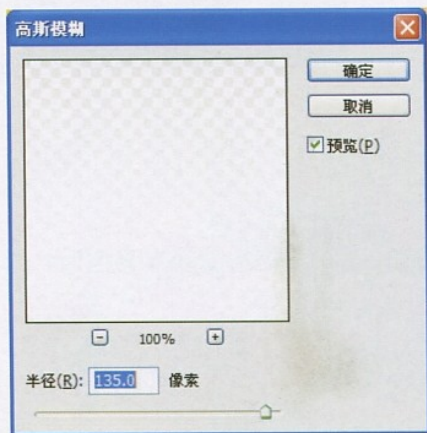


图8-20

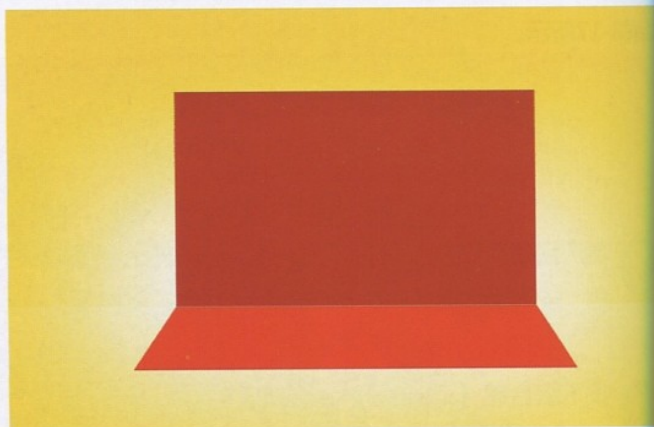


图8-21

- 8** “MSN小人”就是本次设计的主角，现在要把所有的“MSN小人”请出来，来一个大拜年。这些“MSN小人”的基本形象是固定的，这里按照个人的喜好给它们设计了一些“新年装”的配饰，让它们在一起的时候显得更加丰富，又充满个性与细节，如图8-22所示（\*MSN小人来自Windows live buddy形象设计大赛获奖作品）。



图8-22



下面简单讲述下MSN小人的制作步骤。

- 1** 在Photoshop 软件中新建200X200（像素）、分辨率为72dpi的空白文件。在工具箱中选中“椭圆选框”工具，按住【Shift】键单击拖动鼠标定义一个正圆形选区。在“图层”面板中，创建一个空白的图层，调整前景色为#0ab0af的豆青色，按下组合键【Alt+Backspace】，添加颜色到选区中，保持选区的状态，如图8-23所示。



图8-23

- 2** 执行“选择”>“修改”>“收缩”命令，在弹出的“收缩选区”对话框中的“收缩量”文本框中输入1，单击【确定】按钮，将选区缩小1像素，如图8-24所示。

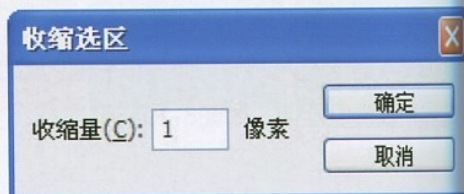


图8-24

- 3** 在“图层”面板中创建一个空白的图层，在“工具箱”中选中“渐变”工具，在属性栏中单击“渐变”按钮，在弹出的“渐变编辑器”对话框中调整渐变颜色的色值为#4bfef3-#089ab1。回到状态栏中，单击“径向渐变”按钮，在选区中单击拖动鼠标，添加相应的渐变颜色，如图8-25所示。



图8-25



**4** 在“图层”面板中双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选左侧的“内发光”选项，调整“不透明度”参数为90%， “杂色”为0%，选中“单色”选项，并调整为相同的豆青色。在“图案”选项区域中的“方法”下拉列表中选中“柔和”选项，选中“边缘”选项，调整“阻塞”参数为0%， “大小”参数为5像素，其他参数保持默认，单击【确定】按钮添加相应的图层样式效果，如图8-26所示。

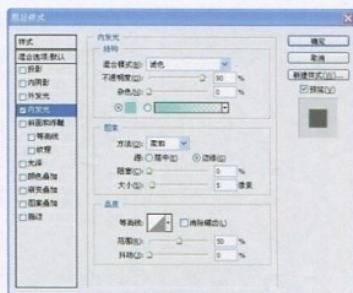


图8-26



图8-27

**5** 在工具箱中选中“钢笔”工具，按照如图8-27所示的状态绘制相应的路径，按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区。选中“渐变”工具，在属性栏中单击“渐变样本”按钮，在弹出的“渐变编辑器”对话框中，调整渐变颜色为豆青色（#39e8e7）到透明的渐变颜色，在属性栏中单击“径向渐变”按钮。在画面的选区中，单击拖动鼠标，填充渐变色。

**6** 在工具箱中选中“钢笔”工具，按照如图8-28所示的状态绘制相应的路径，按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区。选中“渐变”工具，在属性栏中单击“渐变样本”按钮，在弹出的“渐变编辑器”对话框中，调整渐变颜色为白色到透明的渐变颜色，在属性栏中单击“径向渐变”按钮。在画面的选区中，单击拖动鼠标，填充渐变色。



图8-28

**7** 继续使用“钢笔”工具，绘制如图8-29所示的高光路径，按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区。选中“渐变”工具，采用相同的渐变颜色，在选区中单击拖动鼠标，填充渐变颜色。



图8-29

**8** 使用“钢笔”工具，在画面中绘制出如图8-30所示的“身体”路径，按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区。调整前景色为#0ab0af，新建一个图层，并调整图层之间的层次关系。按下组合键【Alt+Backspace】，将前景色填充到选区中。

**9** 保持选区的状态，执行“选择”>“修改”>“缩放”命令，在弹出的“收缩选区”对话框中的“收缩量”文本框中输入10，单击【确定】按钮，将选区缩小10像素。

**10** 调整前景色为#00ffb1，按下组合键【Alt+Backspace】，填充选区，如图8-30所示。

**11** 保持选区的当选状态，执行“选择”>“修改”>“缩放”命令，在弹出的“收缩选区”对话框中的“收缩量”文本框中输入2，单击【确定】按钮，将选区缩小2像素。

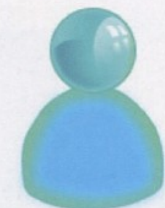


图8-30

**12** 执行“选择”>“修改”>“羽化”命令，在弹出的“羽化选区”对话框中调整参数为5px，单击【确定】按钮，羽化选区。

**13** 调整“前景色”为#00b8ff，按下组合键【Alt+Backspace】，填充选区。





**14** 保持选区的当选状态，执行“选择”>“修改”>“缩放”命令，在弹出的“收缩选区”对话框中的“收缩量”文本框中输入2，单击【确定】按钮，将选区缩小2像素。

**15** 在工具箱中选中“渐变”工具，在属性栏中单击“渐变样本”按钮，在弹出的“渐变编辑器”中，调整渐变颜色为#07587a—#2784a1，单击“径向渐变”按钮，在选区中单击拖动鼠标，填充渐变颜色，如图8-31所示。



图8-31

**16** 采用相同的方法，在身体部分也绘制出相应的“反光”和“高光”，如图8-32所示。



图8-32

**17** 使用“钢笔”工具，绘制出胳膊的部分，填充颜色的色值为#0ab0af。采用相应的方法，将颜色和光泽效果制作出来，最终效果如图8-33所示。



图8-33



图8-34

**9** 回到已经绘制好的“小人”图像中，为了增加它们之间的层次，需要添加“投影”图层样式。双击任意一个“小人”图层，在弹出的“图层样式”对话框中，选择左侧的“投影”选项，调整相应的选项，如果8-34所示。



图8-35

**10** 调好一个“MSN小人”的图层样式后，在“图层”面板中相应的图层单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“复制图层样式”选项，然后在所有的“小人”图层单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择“粘贴图层样式”选项，将相同的图层样式粘贴到所有“小人”的图层上。如果感觉这样太死板，可以根据卡通人物不同的位置，分别进行调整，效果如图8-35所示。



- 11 “MSN小人”位置调整好后,打开“大鱼”和“灯笼”等元素图像,通过拖曳的方法,将相应的图像放置到编辑的文件中。在“工具箱”中,选中“移动”工具,调整“大鱼”和“灯笼”的位置,并给“红灯笼”图层添加“投影”和“描边”图层样式,效果如图8-36所示。

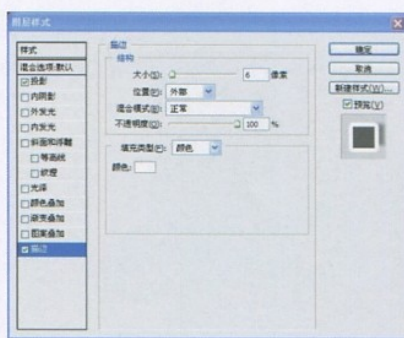


图8-36

- 12 “大鱼”和“灯笼”等素材需要进真刻画,丰富结构细节,这样做的目的是更加突出过年的气氛,尤其是“大鱼”的素材能引导受众想到“年年有余”,如图8-37所示。

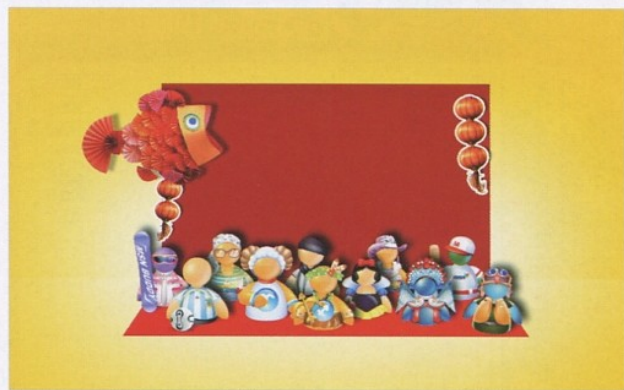


图8-37

- 13 在工具箱中选中“文字”工具,在画面中单击鼠标,并输入文字“Windows Live 祝您年年有余!”字样。使用“文字”工具,将所有的文字全部选中,调出“字符”面板,调整字体为“方正喵呜”。按下组合键【Ctrl+T】,拖曳边角的控制柄调整文字大小。在“图层”面板中双击该文字图层,在弹出的“图层样式”对话框中,选择“描边”和“投影”,调整相应的参数,单击【确定】按钮,得到相应的图层样式效果,如图8-38所示。



图8-38

- 14 使用“文字”工具,输入2010字样,并调整相应的字体和字号。按下组合键【Ctrl+T】,调出自由变化框,按下组合键【Ctrl+Shift+Alt】,拖曳边角的控制柄,使其进行透视变形。在“文字”图层上单击鼠标右键,在弹出的菜单中选中“栅格化文字”命令,将文字图层转换为普通的图层。

- 15 使用“钢笔”工具,在2010字样上,利用“钢笔”工具绘制出一些白色积雪形状。按下组合键【Alt+Backspace】,将路径转换为选区,创建新图层并填充为白色。双击该图层,在弹出的“图层样式”对话框中添加“投影”选项,调整相应的参数后,单击【确定】按钮,得到相应的效果,如图8-39所示。



图8-39







图8-40

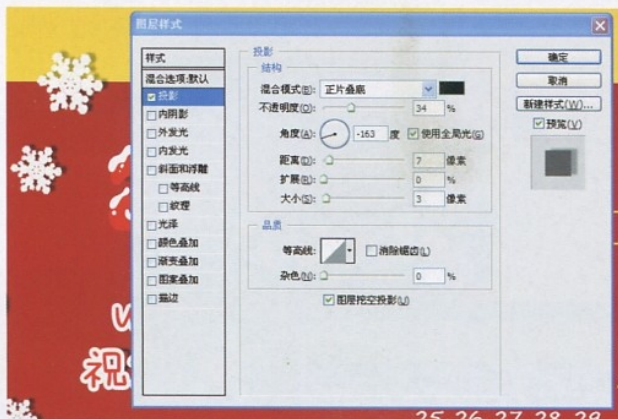


图8-41

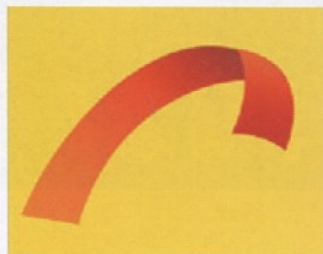


图8-42



图8-43

**16** 使用“钢笔”工具，在画面中单击鼠标，制作1月的日历文字，所有文字的字体同样选择“方正喵呜”字体。添加文字后的整体效果如图8-40所示。

**17** 在添加素材时要注意合理性，并不是素材越多就越好，这里用到的“雪花”素材正是过年时冬天的标志，同样白色的“树”素材也带来冬天时过年的感觉。将相应的“雪花”素材打开，并添加到编辑的图像文件中。双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，添加“投影”图层样式。使用“移动”工具，按下【Alt】键，将“雪花”图层复制到不同的位置上，按下组合键【Ctrl+T】，执行“自由变换”命令；按下【Shift】键，等比例缩放“雪花”图像，如图8-41所示。

**18** 使用“钢笔”工具，绘制出类似于彩带的图形，按下组合键【Ctrl+Enter】，将路径转换为选区，使用“渐变”工具，填充不同位置的渐变颜色。如图8-42所示。

**19** 采用相同的方法，绘制出更多的彩条图像，并放置到不同的位置上，如图8-43所示。





20 在“图层”面板中,按住【Ctrl】键单击“彩条”图层,读取图层的选区。调整前景色为#60550c,创建新图层,并调整图层的层次。按下组合键【Alt+Backspace】,添加前景色。

21 保持图层的当选状态,执行“滤镜”>“模糊”>“高斯模糊”命令,在弹出的对话框中调整“半径”参数为11像素,单击【确定】按钮。调整制作的投影效果到不同的位置上,如图8-44所示。



图8-44

22 将“旧纸张”图像素材打开,使用“移动”工具,拖曳到编辑的图像文件中,如图8-45所示。



图8-45

23 在工具箱中选中“多边形套索”工具,依次单击鼠标定义不规则的选区。按下组合键【Ctrl+Shift+I】,将选区反转,按下【Delete】键,将选区中的图像删除。

24 双击该图层,在“图层样式”对话框中勾选“投影”选项,并调整相应的参数。

25 在工具箱中选中“文字”工具,在画面中单击鼠标,并输入“1月”和“January”字样,并调整相应的字体和字号,如图8-46所示。整体效果如图8-47所示。



图8-46



图8-47





**26** 将准备好的“旧纸张”素材文件打开，使用“移动”工具拖曳到编辑的图像文件中。在“图层”面板中，将该图层拖曳到红色图层下面，将红色图层的混合模式调整为“正片叠底”，这样红色图层就与纸张素材融合一体，如图8-48所示。



图8-48-1



图8-48-2

**27** 在“图层”面板中，双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“投影”选项，调整相应的参数，单击【确定】按钮，得到相应的图层样式效果，如图8-49所示。

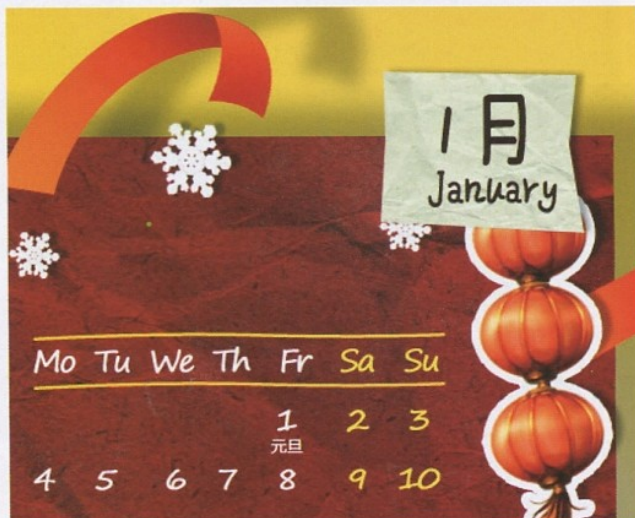


图8-49-1

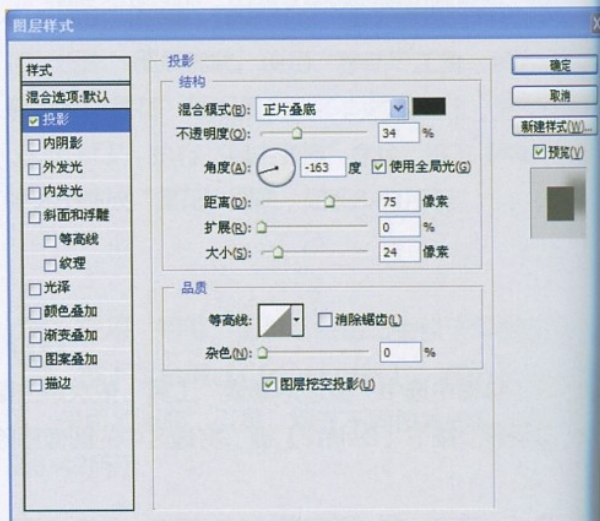


图8-49-2

**28** 一幅完整的桌面贺年壁纸制作完毕，最后再细调一些小的细节，以便让画面协调、统一。其余的几个效果设计思路都是相同的，可以举一反三进行研究，如图8-50所示。



图8-50



## 8.5 案例二：《Windows 7市场宣传相关设计》

### 8.5.1 综述

下面针对Windows 7市场宣传相关设计，进行画面构成及折页版式的设计。如何通过故事来开始一个画面的出发点？拿到一个项目时，手足无措，不知如何开始吗？请跟随我一起，在自己的心里构思一个故事吧。

### 8.5.2 案例分析

#### ● 故事背景

Windows 7已经是大家熟悉的操作系统了，集合了众多功能的人性化产品设计和强大的技术支持的操作系统，面对市场宣传时，要如何去包装品牌，来适用于不同国家、不同人群呢？下面我们需要解决这些问题。

#### ● 创意定位

操作系统是面对所有年龄层的消费群体，这个群体包含15~25岁的潮人，25~40岁的成功人士及白领，40~60岁的老爸老妈，只要使用计算机，就离不开操作系统。要做一款设计符合所有人群的口味，看上去似乎有点麻烦。那麽我们先构建一个故事场景在脑海中，取出一幅画面，看看是不是会有不一样的结果。

#### ● 形式定位

在商业设计中，宣传品的形式有很多，这里采用比较适合传阅和携带的卡片，以及信息承载量稍微大一点的折页。

#### ● 故事的脚本

好了，开始在脑海中编写故事的脚本，针对卡片和折页两种形式，想两个脚本，卡片是一种适合传阅，并且随时可以拿起来看的载体形式。设定这个故事称为“畅游Windows 7”，操作系统有上千个功能点，带给人们无尽的方便和快捷，可以在优质的操作系统中，顺畅工作，畅想计划，畅游网络。生活工作都应该是五光十色的，好像飘荡在科技的星空里。想到此处，画面就有了，各种的颜色搭配，好像星空一样。搭配适合不同人群的文案，即可着手开工啦。

接下来还有折页的故事。折页这种形式由于承载了相对多一点的信息量，感觉更像必读的说明书一样。想象一下，大家在何种情况下会阅读这些折页，办公室？坐在椅子上？走路？无论在哪，似乎更多了一丝专注。那么就为折页的设计打造一个可以阅读的环境吧。

画面不一定是一个完整的故事，但是一定要思考过一个完整的故事，并把最能抓住人心的情节定格，把那个画面提取出来！

#### ● 元素准备工作

我们分开做准备，从折页开始。





首先确定故事脚本，“畅游”！那么，元素的拼接就要有星空的感觉，纯白色的图标更能在五颜六色的背景里脱颖而出。选取其中的“7个理由让白领爱上Windows 7”这张卡片作为示例。

白领是一群有着理想，并还在努力工作的人群，他们喜欢旅游，喜欢时尚，喜欢科技，喜欢享受生活。那么，就着手制作一些和白领有关系的图形，来构成这个画面吧，如图8-51所示。



图8-51

而折页中则需要更轻松和惬意的画面，让阅读更加舒服。假设有一张桌子，周围有很多与计算机和生活有关的元素，通过这些元素带领大家进入故事中来，是不是更好，如图8-52所示。



图8-52

## ● 颜色定位

Windows 7是集合了众多功能的人性化产品设计和强大的技术支持的操作系统，微软官方共推出了4款系统包，供多种用户选择，每张卡片上面都有不同的文案，针对不同的人群选择适合的颜色，如图8-53所示。折页作为Windows 7操作系统宣传品中的一部分，所以颜色的设定完全配合官方产品，如图8-54所示。



家庭普通版

家庭高级版

专业版

旗舰版

图8-53





**Windows 7**

# 就这么简单。

Your PC, simplified.

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7			
			家庭普通版	家庭高级版	专业版	旗舰版
Windows 任务栏(开始菜单集成)	支持	支持	-	√	√	√
桌面小工具	-	√	-	√	√	√
网络列表	-	-	√	√	√	√
Windows 搜索	支持	支持	-	√	√	√
桌面可缩略图	支持	支持	√	√	√	√
Internet Explorer 8	需下载	需下载	-	√	√	√
操作中心	-	-	√	√	√	√
窗口和任务栏	-	支持	√	√	√	√
Windows Media Player	支持	支持	√	√	√	√
系统更新	-	√	-	√	√	√
家庭组	-	-	(仅企业)	√	√	√
Windows 触控	-	-	支持	√	√	√

**Microsoft**

Windows 7 家庭普通版、家庭高级版、专业版、旗舰版的详细规格请访问：[http://microsoft.com/windows7/specifications](#)

© 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows 7, Windows 7 logo, Windows 7 Home Premium, Windows 7 Home Premium logo, Windows 7 Professional, Windows 7 Professional logo, Windows 7 Ultimate, Windows 7 Ultimate logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

**Windows 7 家庭普通版**

经济实用、更快、更简单



[illegible][illegible][illegible]



## ● 字体定位

商业设计，有很多的规范，在一些规范上发挥创意，说实话受到很多限制。对于“微软”来说，无论是标题还是内文，一律微软雅黑，这是他们的官方字体。一个统一的宣传，无论在颜色、版式、字体、风格上都是统一的，这个也就是传说中的消费者心理学。统一的风格会让消费者心理产生记忆和共鸣。微软的中文官方字体为微软雅黑，这就决定了，在折页的设计中微软雅黑这种字体必须以主字体出现，比如：大标题和小标题等。



图8-55

## ● 故事的高潮

前面讲过，故事的高潮=设计一个趣味点+设计一个亮点，卡片设计中，亮点就是所有的图形元素的有机搭配和颜色的相互补充。而趣味点就是承载文字的图形——“对话框”，如图8-55所示。

我们发现，每张卡片的设计，都有一个对话框，这让我们们的“畅游”故事更加人性化，更加温暖，并让观看的人有一种亲身参与感。在商业设计中，带领大家一起体验是很重要的事情。

而折页中，亮点就是那些实物元素，趣味点就是截屏的表现形式——“照片”。展示产品的截图很容易让大家感觉到机械和疲惫的事情，这里增加了一个小小的趣味点，把产品截图都变成了一张张有趣的照片，散落在桌面上，如图8-56所示。

这样是不是更有趣味呢？



图8-56

## ● 故事的结尾

准备好所有的工作后，还要记得一点，就是纸张及工艺的选择。卡片的畅游设计思路，让我们不得不选择坚硬不易损坏的卡纸，以及闪闪发亮的亮膜。折页因为需要折叠，纸可以稍微薄一点，但是外面依然要亮膜，而里面就需要亚膜，这样在触摸起来更舒服，阅读起来不会太刺眼。做好以上这些准备工作，让我们开始制作阶段吧！





## 8.5.3 创作流程分析

我选择“家庭高级版”折页正面给大家讲下设计步骤，具体的效果如图8-57所示。



图8-57-1



图8-57-2

在日常生活中经常会收到各个企业的宣传折页，细心的朋友肯定发现了，在这些折页中有方形的，有圆形的，还有其他的形状，在Windows7操作系统的折页中，根据内容的安排，选择了150mm X 600mm的四折页，即单面150mm X 150mm的方形折页。

新建加出血共156mmX606mm的画布，分辨率为300dpi，模式为CMYK，利用矩形选框工具测量出血及每个单独页面的面积，如图8-58所示。

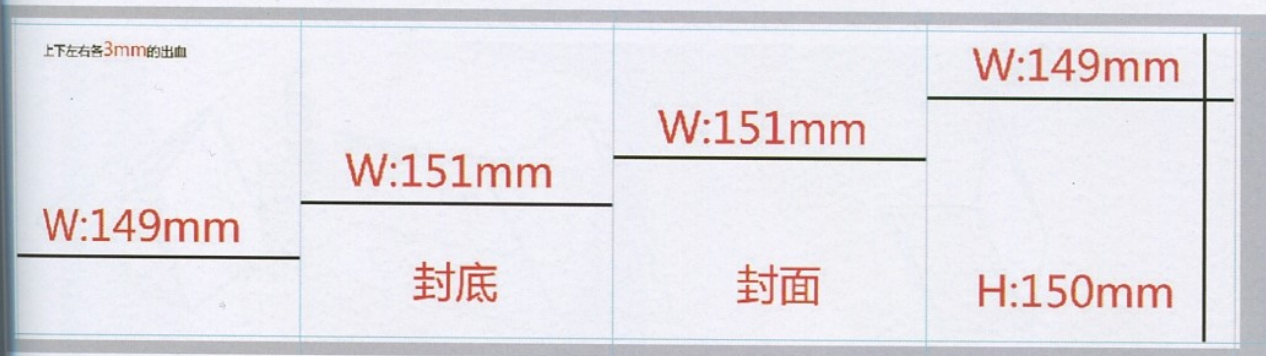


图8-58







出血是指加大产品外尺寸的图案，在裁切位加一些图案的延伸，专门给各生产工序在其工艺公差范围内使用，以避免裁切后的成品露白边或裁到内容。在制作的时候就分为设计尺寸和成品尺寸，设计尺寸总是比成品尺寸大，大出来的边是要在印刷后裁切掉的，这个要印出来并裁切掉的部分就称为印刷出血。一般都是3mm，但并不都是所有的印刷品都是3mm，不同产品应分别对待。

Windows 7操作系统“家庭高级版”折页版面分布及折叠方式，如图8-59所示。



图8-59-1

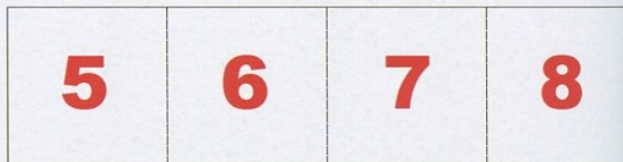


图8-59-2

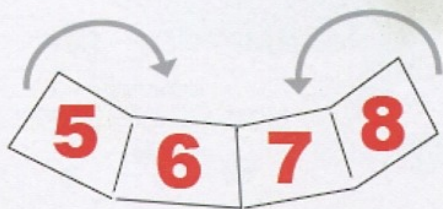
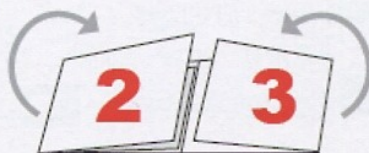


图8-59-3

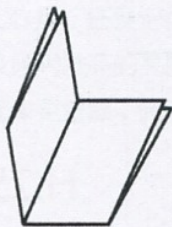


折页，就是将印张按照页码顺序折叠成书刊开本尺寸的书贴，或将大幅面印张按照要求折成一定规格幅面的工作过程。折页的折叠形式主要有以下几种。

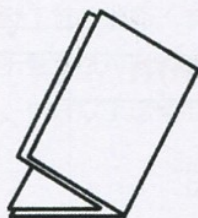
(1) 垂直交叉折。也称转折、卷筒折或关门折。每折完一折，将页张顺时针旋转90°角再折下一折。垂直交叉折的前一折和后一折的折缝相互垂直。这是最普遍的一种折页方法，这种折页形式，折数与页数有一定关系。

(2) 平行折。也称滚折、扇形折或风琴折，即前一折和后一折的折缝相互平行。

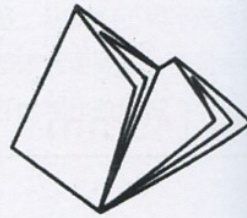
(3) 混合折。在同一折页中，既有平行又有垂直交叉的折页方法。这种折页方法多用于6页、9页、双联折等书贴上。



垂直交叉折



平行折



混合折

图8-60





## 1. 以16K关门折页设计为例

关于折页设计说明：关门折页设计时应注意，叠在外面的比叠在里面的大，否则无法折叠。其中彩色部分是成品实际尺寸，外框粗黑色地方是裁切掉的部分，如图8-61所示。



图8-61

## 2. 16K三折页风琴折页设计为例

关于折页设计说明：风琴折页设计时应注意，三片一样大，否则影响折页效果。其中彩色部分是成品实际尺寸，外框粗黑色地方是裁切掉的部分，如图8-62所示。

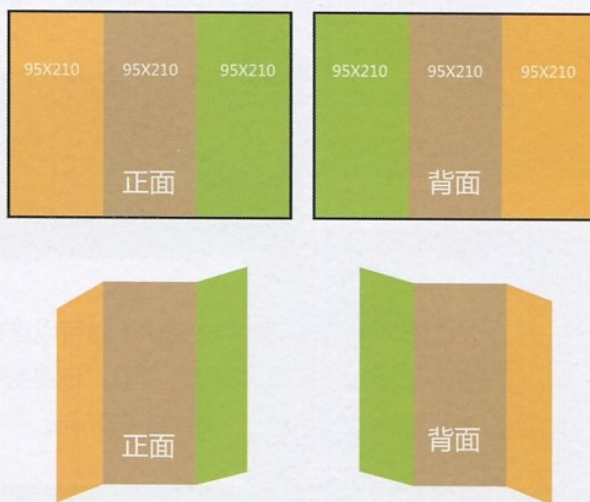


图8-62

折页范例：上图为风琴折；下图为关门折，如图8-63所示。

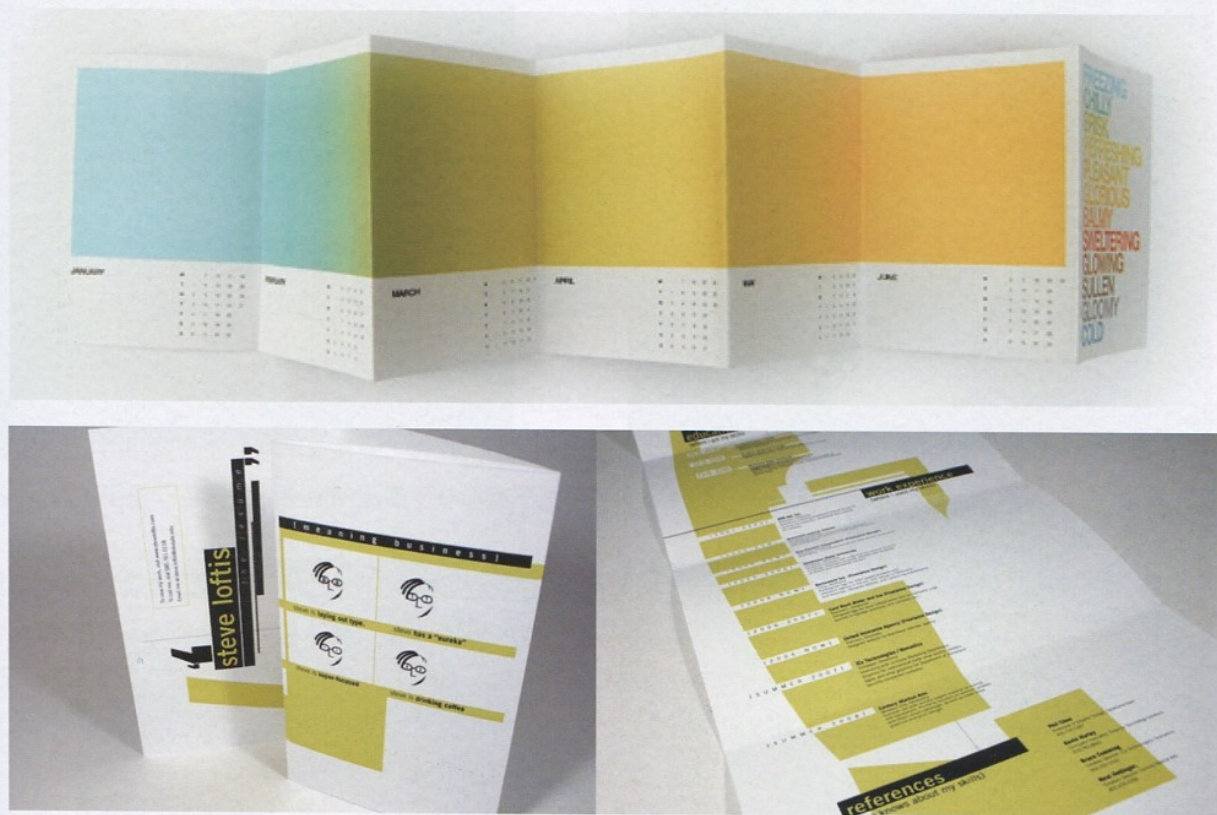


图8-63 (图片来源于互联网)



具体的操作方法如下。

- 1 启动Photoshop 软件，按照上述的尺寸创建空白的文件。调出“图层”面板，创建一个空白的图层。调整前景色为#1d6916的绿色，按下组合键【Alt+Backspace】添加前景色。宣传品的主色调如果有一些企业规范的规定，尽量和企业色规定统一。在工具箱中选中“渐变”工具，在属性栏中，单击“渐变样本”按钮，在弹出的“渐变编辑器”对话框中调整渐变色为#cfdc28 - #1d6916。在创建新的图层封面区域中，单击拖动鼠标，填充渐变颜色，如图8-64所示。

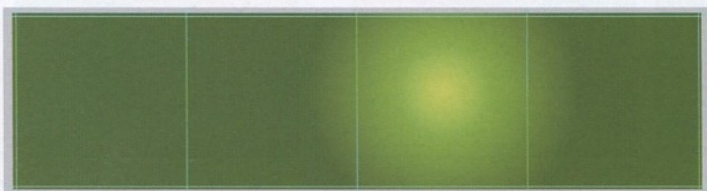


图8-64

- 2 打开Windows 7标志的素材文件（也可以选择需要的主画面），使用“移动”工具，拖曳到编辑文件中，摆放到相应的位置上，如图8-65所示。
- 3 使用“文字”工具，在相应的位置上单击鼠标，并输入相应的宣传语文字，调整字体和字号，如图8-66所示。



图8-65

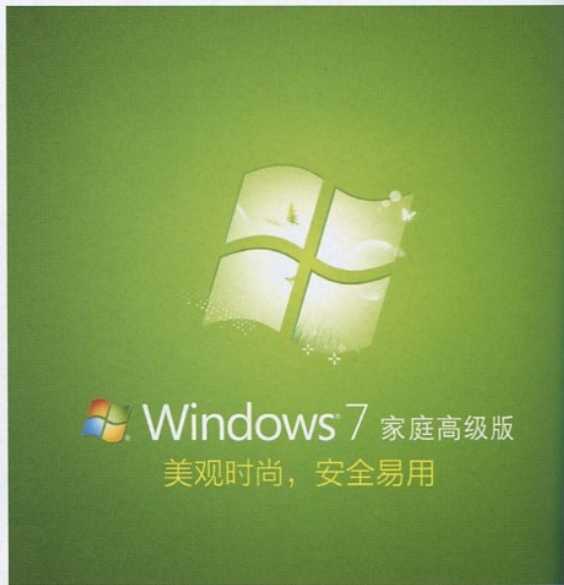


图8-66

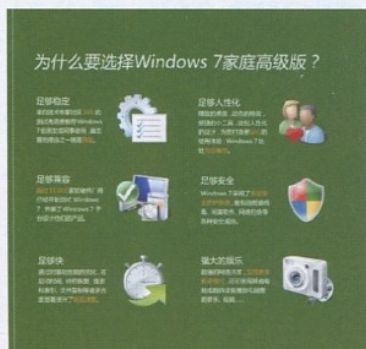


图8-67

- 4 采用相同的方法，在第3版画面中，放置从微软文案中总结出的“Windows 7家庭高级版”的优势，只是文字会让人感觉单调，所以在设计时可以搭配一些好玩的，如直观的图标，这样使阅读更加生动。任何设计都不应该是枯燥的，细节很重要，如图8-67所示。





- 5 在左起第2版画面中，放置“微软”提供的表格图像，也就是Windows XP、Windows Vista及Windows 7各版本功能对比表。当然在这里对表格做了美化，这个页面同时也是折页的反面（折起后第3页为正面，第2页为反面），版权信息也需要放置到封底，如图8-68所示。

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7 家庭高级版	Windows 7 专业版	Windows 7 旗舰版
Windows Defender (病毒防护)	否	是	是	是	是
Windows Firewall (防火墙)	是	是	是	是	是
Internet Explorer 8	是	是	是	是	是
Windows 管理中心	否	是	是	是	是
家庭组	否	是	是	是	是
Windows 更新	是	是	是	是	是
设备管理 (设备管理器)	是	是	是	是	是
Windows Media Center	是	是	是	是	是
Windows Defender (病毒防护)	否	是	是	是	是
Windows Firewall (防火墙)	是	是	是	是	是
Internet Explorer 8	是	是	是	是	是
Windows 管理中心	否	是	是	是	是
家庭组	否	是	是	是	是
Windows 更新	是	是	是	是	是
设备管理 (设备管理器)	是	是	是	是	是
Windows Media Center	是	是	是	是	是

图8-68

- 6 根据浏览习惯，第4页作为翻开折页的第一视角，放置有吸引力的Windows 7家庭高级版操作界面图，如图8-69所示。

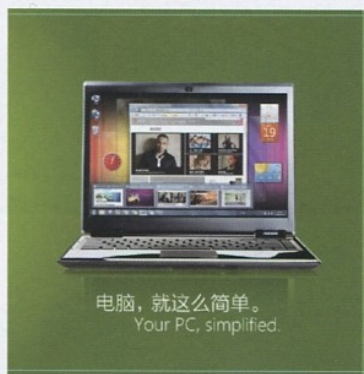


图8-69

- 7 做到这个步骤，这个折页的大框架已经出来啦，如图8-70所示。

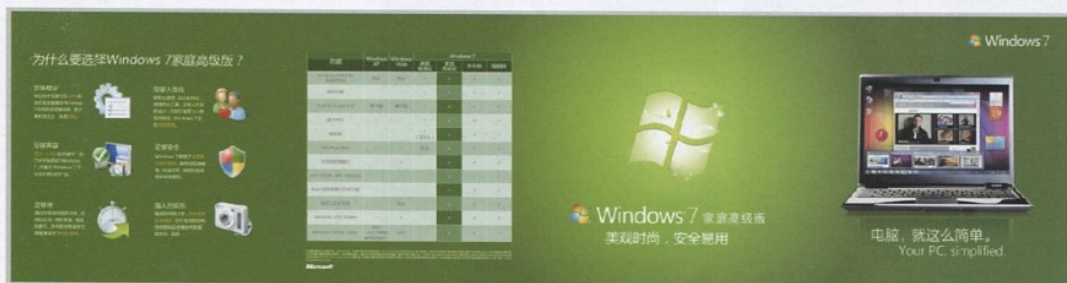


图8-70

- 8 内容已经放置完毕，下面就是把握整体的设计风格视觉流程与细节刻画。现在来看整个页面，比较单薄，没有层次，我们慢慢地让它丰富起来。在Windows 7操作系统中，浏览器为半透明模式，可以把它应用到折页中，选择“圆角矩形”工具绘制相应的图像，并调整不透明度调成40%，如图8-71所示。

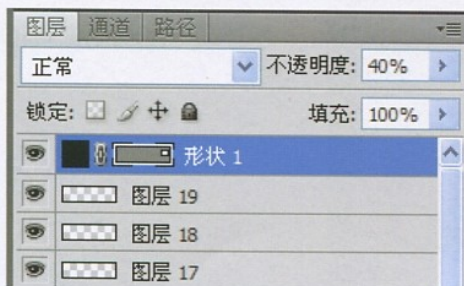


图8-71-1

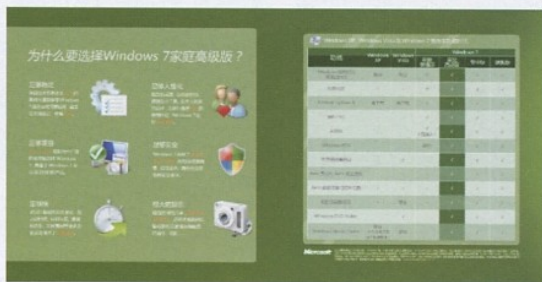


图8-71-2





Windows XP、Windows Vista及Windows 7各版本功能对比

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7			
			家庭 基础版	家庭 高级版	专业版	旗舰版
Windows (任务栏和) 开始按钮	部分	部分	√	√	√	√
安装列表	-	-	√	√	√	√
Internet Explorer 8	需下载	需下载	√	√	√	√
操作中心	-	-	√	√	√	√
家庭组	-	-	√ (仅加入)	√	√	√
Windows 触控	-	-	部分	√	√	√
半透明玻璃窗口	-	√	-	√	√	√
Aero 视觉和 Aero 桌面透视	-	-	-	√	√	√
Aero 桌面背景幻灯片切换	-	-	-	√	√	√
系统工具和任务	-	部分	-	√	√	√
Windows DVD Maker	-	√	-	√	√	√
Windows Media Center	部分 (存在于单独的 操作家庭版本)	部分	-	√	√	√

图8-72-1

**9** 继续添加细节，在半透明区域添加光感，如图8-72所示。

Windows XP、Windows Vista及Windows 7各版本功能对比

功能	Windows XP	Windows Vista	Windows 7			
			家庭 基础版	家庭 高级版	专业版	旗舰版
系统工具和任务	-	部分	-	√	√	√
Windows DVD Maker	-	√	-	√	√	√
Windows Media Center	部分 (存在于单独的 操作家庭版本)	部分	-	√	√	√

图8-72-2



图8-73-1



图8-73-2

**10** 强调Windows 7家庭高级版的优势，将“美观时尚，安全易用”文字选中，调整文字颜色色值为#fff100，如图8-73所示。



图8-74-1



图8-74-2

**11** 为Windows 7家庭高级版操作界面图添加“炫光”素材。在“图层”面板中，双击该图层，在弹出的“图层样式”对话框中，勾选“颜色叠加”选项，并调整填充色值为#cedc27，效果如图8-74所示。到此正面的最终效果如图8-75所示。



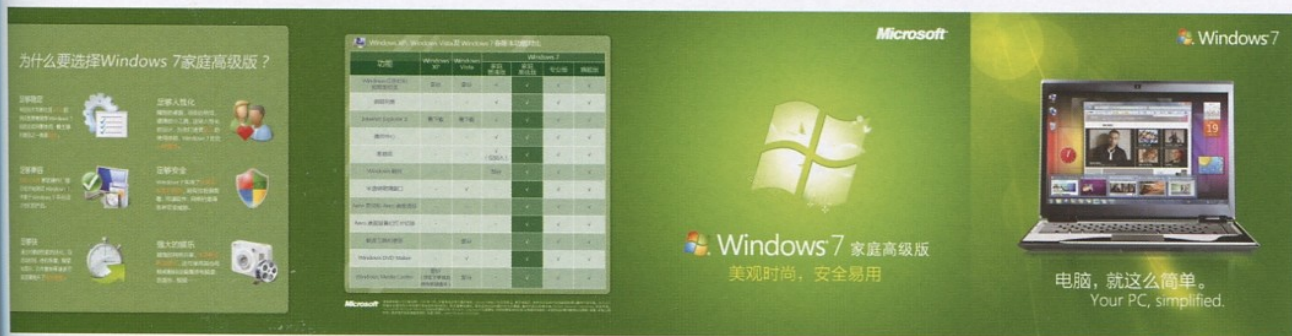


图8-75

- 12 正面完成后, 下面进行背面图像的制作, 如图8-76所示。同正面一样, 新建一个156mmX606mm的画布, 分辨率为300dpi, 模式为CMYK, 利用“矩形选框”工具测量出血及每个单独页面的面积。



图8-76

- 13 按下组合键【Ctrl+O】, 将所有的素材文件打开, 如图8-77所示。



图8-77





- 14** 按照相同的方法，将素材文件复制粘贴到编辑的文件中。按下组合键【Ctrl+T】，调整图像的尺寸，并放置到相应的位置上。使用“文字”工具，在不同的位置上单击鼠标，并输入文案中的文字。将文字选中，调整字体和字号，如图8-78所示。



图8-78

- 15** 把准备好的素材放入页面中，也可以根据内容可以随意组合，素材中没有耳机线，需要直接绘制相应的图像。选中“钢笔”工具，绘制出曲线路径，在“图层”面板中，新建一个图层。在工具箱中选中“画笔”工具，在属性栏中调整笔刷大小为9像素，调出“路径”面板。在“工作路径”上，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选中“描边路径”命令，在弹出的对话框中单击【确定】按钮，按照路径的形态绘制图像，如图8-79所示。



图8-79-1



图8-79-2

- 16** 把所有准备好的素材图像放入画面中，为了更好地使它们融入画面，给其添加“投影”图层样式，最终效果如图8-80所示。



图8-80



版式设计最主要的功能是，让所有的设计元素，特别是选定的图片，发挥最大的作用，使设计更富有情感与戏剧性。当然，图片与浏览者交流，最主要取决于图片排版与展示的呈现方式。





17 继续调整细节, 包括每个页面标题的调整与版式, 如图8-81所示。最终效果如图8-82所示。

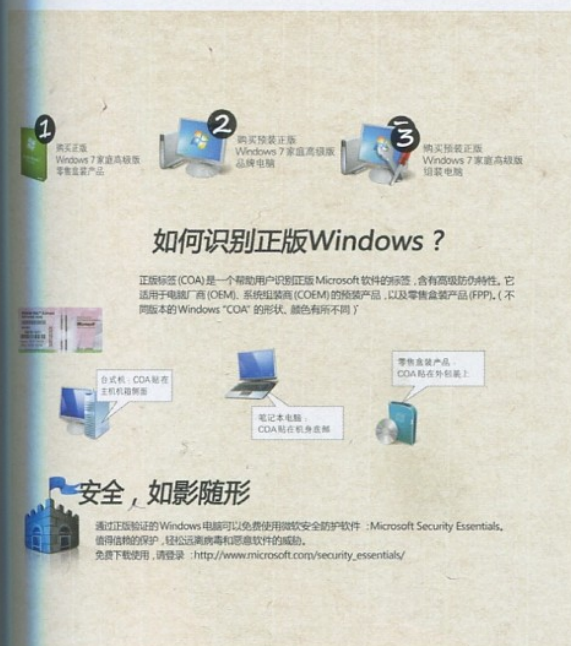


图8-81-1



图8-81-2



知识点——字体的层级: 字体的层级是针对正文标题的内容的一种逻辑性的、有组织的视觉引导体系, 并通过字体磅值的大小或风格来区分不同字体信息的重要性。“主标题”通常主要是指一篇文章的大标题, 一般采用最大磅值的字体或最粗字体来表明它的重要性。“副标题”, 字体磅值或字体粗细通常比大标题要小一些, 但比正文字体要粗大一些。



图8-82

## 8.6 本章总结

好了, 我们又一起练习了一次如何通过讲故事的方式来构思一个设计的开始。遇到项目不要急于开始着手设计, 思考一下, 要如何入手才是最适合产品、适合消费者的设计。磨刀不误砍柴工, 这就是我们需要面对的! 我相信大家在学会Photoshop的同时, 也了解了一些设计上的思路及方式。商业设计中的故事情节, 只是表现形式的很小一部分, 期待大家能有更多更好的想法运用到设计中来, 一起为中国设计努力吧! 感谢!









站酷ZCOOL  
www.zcool.com.cn

# 优秀设计师推荐

浏览更多设计师作品：

[www.zcool.com.cn](http://www.zcool.com.cn)





## 李洪波

Zcool-ID: BOBO418

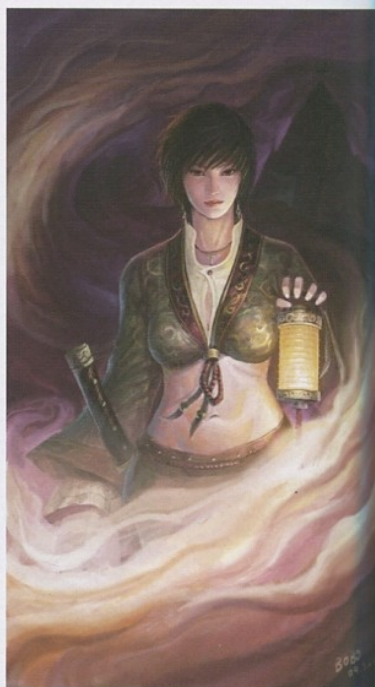
Age: 31

Job: 原画师

Blog: [blog.sina.com.cn/bobo19791204](http://blog.sina.com.cn/bobo19791204)

2009年获得站酷网举办的“技艺非凡变形金刚设计比赛”二等奖。曾就职于北京瞬间互动科技有限公司，参与项目《天地》，工作期间担任2D角色兼场景。现就职于上海久游北京分公司第二项目组，正在参与制作《神兵传奇》，现担任2D角色原画。

希望站酷越办越好，带动中国创意产业的发展！







作品名称：《解放》（2009技艺非凡变形金刚设计比赛银奖） / 创作时间：2009年7月 / 使用软件：Photoshop

设计说明：这幅作品是用我国最早期的老解放卡车来进行变形创作的，我从小很喜欢老解放的造型，又很喜欢变形金刚，所以在画的过程中一直觉得很有意思，因为能把中国比较有代表性的汽车COS一下，变成大家都喜欢的变形金刚。





## 经验分享：插画——我的第二种语言

各位读者朋友大家好，我是李洪波，是一名游戏原画设计师，插画是我的爱好。我所创作的插画基本上都是在业余时间完成的，大部分是练习，偶尔会为杂志创作封面，或参加一些插画比赛，希望抒发自己情感的同时提高自己。

我认为原画与插画有很大的区别，原画注重的是设计和技法，而插画注重的是情感的表达，且插画从表达形式上更完整且复杂。

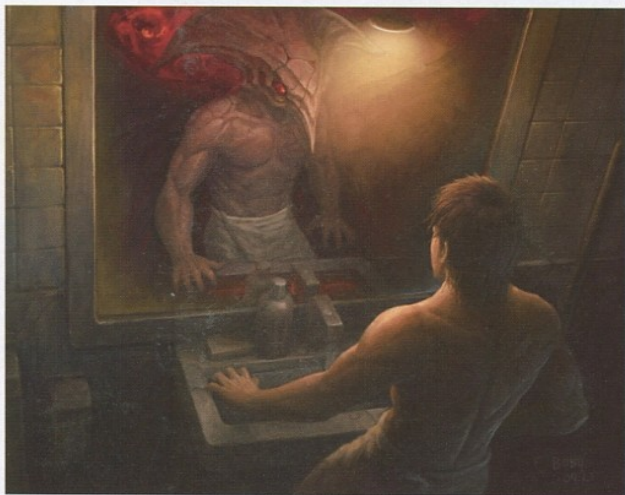
绘制一幅商业插画时，最重要的是题材定位。充分把握客户的题材需求，并用自己的理解去定位主题。比如主题是奇幻还是科幻，中国传统还是欧美风格。之后运用一些基本的插画规范创作草稿和深入绘制。这中间要注意画面的故事性、构图、画面层次、节奏感、颜色关系、质感的表现等。

下面分享一些我的经验与技巧，希望对大家的学习与工作起到帮助和辅助的作用。

### 1 题材的选择与画面的构图

绘制一张插画首先是题材的选择，通常也就是你想要表达的情感。上面我们说到，插画注重的是情感的表达。这张叫《镜》的作品创作初衷，是为了纪念我养过的一只叫小桃的鸟。小桃活着时，经常在浴室的镜子前盘旋，然后落在水池边上。它逝去后的很长一段时间里，我在望着镜子时，仿佛能看见小桃在镜子的另一边看着我，所以我就画了这张《镜》，来表达对小桃的怀念。

有了创作的题材与情感，就要思考用什么样的画面内容，以及如何构图，才能让画面充分表达出情感和气氛。而构图的目的是在有限的边框下分布骨架，排列画面元素，在无限的想象空间中寻找有视觉美感的点，再主观人为地表现出来。



《镜》效果图



《镜》初期铅笔稿

仍然以作品《镜》为例，我设计了一个和现实近似的场景，并加入了一些想象的元素：一个人在镜子前洗漱，在镜子里看到了一个鸟头的形象用空洞的眼神凝望着自己。有了初步的构想，就可以开始构图了。我习惯用铅笔做线条式的构图，其好处是简单、快捷，便于修改和调整结构。

先用铅笔起稿，明确地用一个比较有镜头感的俯视角度，描绘出插图的视觉重心和内容人物之间的关系。这个视角设定在真实人物的身后，把视觉重心定格在镜中虚幻的鸟人脸部。而镜前的真人只能看到背影，看不到他脸部的表情，这样作为辅助元素的背影人物不会抢视觉重心，又能给人带来想象的空间。

### 2 光影下的体积结构与色彩

我们之所以能够看到这个千变万化色彩斑斓的世界，都是因为光。物体都有体积和固有色，但在不同的光线下我们看到的的效果是不一样的。所以在画一张插画时，首先要设计一个光的环境。是阴天还是晴天，是昏暗的灯光下还是五彩斑斓的彩灯旁。设计这个光的环境，要结合你对画面的想法和所要表达的情感。

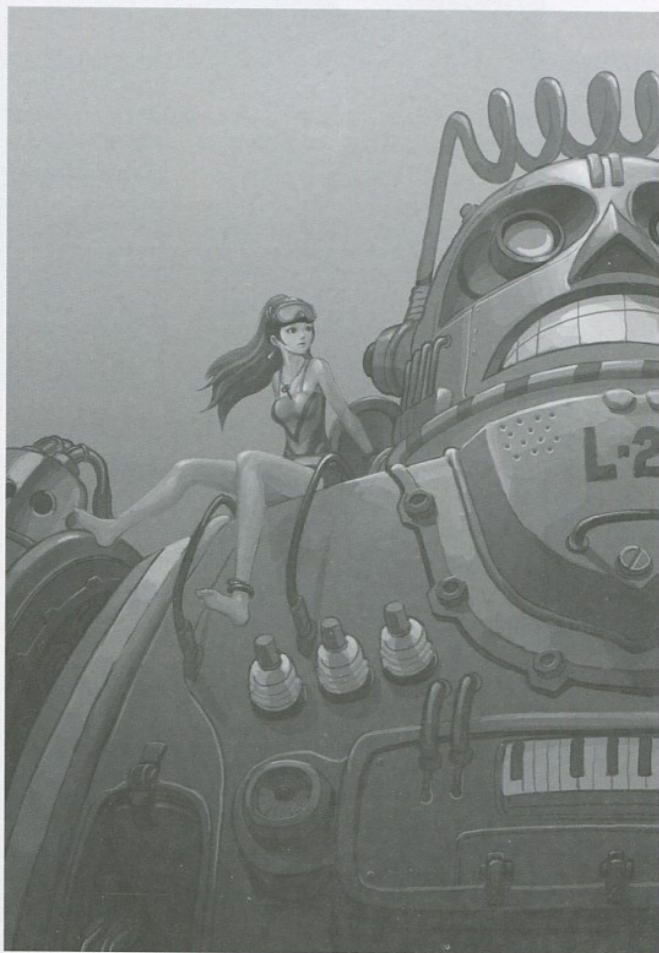


这张插画我想表达的是一种含有希望的情感。小女孩坐在大机器人的宽厚肩膀上，机器人可以带领她去任何地方，女孩心中满怀对远方的憧憬和希望。所以我把光影设定成了晴朗的日光，在这种光线下，天蓝云清，机器人和女孩结构分明，颜色饱满。整体画面给人朝气、清爽的感觉。

有了光的环境，还要明白在这种光线下，不同材质、不同固有色的物体会有什么样的视觉效果。首先，我们来了解一下颜色的性质，一个颜色有色相、饱和度、明度3种属性。如果先去掉色相和饱和度，只用明度来理解物体结构，那就是通常我们所见的素描，只有黑白灰关系。



《女孩和她的铁皮人》最终效果图



《女孩和她的铁皮人》黑白稿

可以很明确地看到光线从空中照下，物体上方受光，我们按照这个光源的设定，统一地画出画面中物体的体积素描关系。这里要注意3点：

1. 统一光源。
2. 不同物质的固有灰度是不同的，比如深色的头发和皮肤的区别。
3. 不同材质的反光是不同的，比如金属反光强烈，布料则相对缓和。把握好这几点基本上就能控制好画面的素描关系了。

有了素描关系，我们再来理解光影下的颜色。物体本身有自己的固有色，那是因为不同物质对光线的色谱有不同的过滤性。而光本身也是有颜色的，所以受光物体亮面的颜色，会受到光照颜色的影响，暗面则会受临近物体光的反射的影响。而物体在光线下最能还原固有色的，则是明暗交界线和高光之间的部分。这里我们要注意的也是3点：

1. 物体本身的固有色。
2. 光源的颜色和强度。
3. 暗部受到反射光的影响。做好这几点，整张画面的颜色看起来就和谐统一了。





### 3 画面的层次和景深

一幅作品如果有关系复杂的主体和场景，我们就需要把画面的层次感也就是空间感拉开，使画面有景深的感觉。怎样让画面有纵深的空间感，这要求我们在前期的构图上合理地安排前景、中景和远景的关系，在深入绘制时，要拉开它们之间的对比度。

我建议初学者在绘制一幅相对复杂的CG插画时，把前景、中景、远景、主体，这些分层绘制。这样如果不熟悉技法，控制不了画面，在后期可以很方便地靠调节某一层参数，来调整画面的层次感。

那么我们依据什么样的理论和规律来绘制出有景深的层次感呢？有一个普遍的规律，在一个画面里近景相对对比度较高，越远则越低。在同一层次如果想绘制出雾气的感觉，靠近地面的对比度低，高处的对比度高。



《巨人》最终效果图



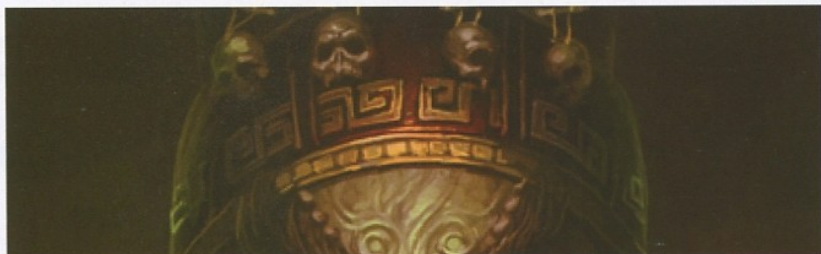
《巨人》局部特写

前面的3个人物是近景，石头人是中景，远处的山峰是远景，可以明显地感觉到近景的对比度最高，可以看到这层暗部的地方是最暗的，石头人这层的对比度较弱，暗部已经不是很暗了，亮部也灰灰的，石头人身后远景山峰的对比度最低，已经是很虚了，亮暗之间的调性很接近了。这样层次感就拉开了，我们仿佛能感到大气的存在，其实基本原理很简单，就是越远的物体，眼睛和物体之间的空气也就越多，空气中的杂质尘埃会遮挡视线，折射光线，使远处的东西相对“虚”对比度低。

### 4 质感的表现

质感的表现，我个人理解就是对反光的表现，不同物体材质表面的质感不同。有的光滑，例如金属、陶瓷；有的粗糙，例如麻布、泥土。这些不同的物质、不同的质感，所表现出来的视觉差异就是对光线反射的方式不同所造成的。因此我们画不同材质的质感，就是画不同的高光度和反光度。

右图中主要含有的材质是：金属与布料。金属：细致而刚毅，暗面很暗，高光很亮，对比非常强烈，且有明显的反光。布料：柔和而富有弹性，自然暗灰亮三面，过渡模糊。这个要用心去观察，积累经验，画的时候主观地去理解不同材质的反光特性。



《五殿阎罗王》局部特写



《五殿阎罗王》最终效果图



## 《龙珠》实例制作分步讲解

这次选择的案例，是我为某期刊杂志绘制的奇幻类型作品《龙珠》。选择这幅作品，因为它比较完整地表达了我的情感，并且从插画的表达形式上来看，此图涵盖上述我们讲到的技术点：构图较完整，有一定的光影效果，有前景、中景、远景的层次，颜色对比鲜明，有不同材质的质感表现等。在这个实例里，大家可以看到上述4个小例子里讲到的知识是如何表现的。先看最终效果图。



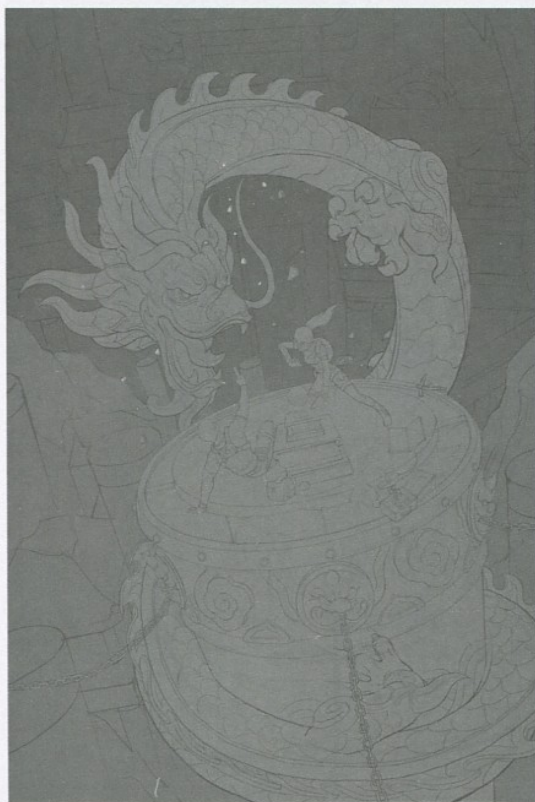
《龙珠》最终效果图







《龙珠》线稿



《龙珠》黑白素描稿 用不同的灰色平铺

## 1 起稿

这张作品全部由Photoshop完成，并且使用到数码板。上面我们讲到，绘制一张插画，首先要有一个题材的选择，我绘制这幅《龙珠》的灵感来自于最近非常热门的盗墓传奇小说《鬼吹灯》。我设想了一个场景：一对探险家在一个庞大的地下古墓探险时，发现了一根巨大的盘龙柱及柱顶上的宝珠。而当他们爬到柱顶接触到珠子时，龙柱上盘着的守护龙珠的石龙复活了，画面定格在这最精彩的一瞬间。

有了想法，我们就可以开始把它用画笔表现出来了。下面先建立一张宽度3 252像素，高度4 878像素，分辨率为72像素/英寸的画布。

新建一个图层，命名为“图层1”，在图层1里绘制线稿，为插画起稿构图。这个阶段我习惯用最基础的【画笔工具】，在画笔笔刷中选择第一种笔刷【主直径：1px；硬度100%】就可以开始绘制了，如左图所示。

稍有些倾斜的柱子增加了画面的节奏感，俯视的角度增强了主体龙柱的透视，使画面有一定的镜头感。

龙身体的造型也是经过反复推敲，使其既有动感，又让整体画面有张力。当然最主要的还是视觉的重心，这张画的重心无疑是“龙珠”，人物与龙是为了“龙珠”展开的对抗。由于龙头的面积较大，目前的画面看起来有些抢“龙珠”的重心，但没关系，我们可以在后期上色和特效上突出“龙珠”，来达到主次分明的目的。

## 2 素描稿

这张插画我用了先画素描稿再上色的方法，较适合初学者。把一个问题分开解决，方便大家分别学习理解物体的结构和色彩关系。但弊端是过程烦琐，上色阶段需要一定练习去适应。

首先将线稿继续完善，然后分成了三层：前景（图层3）、中景（图层2）、远景（图层1），然后再建立三个层，为每层的线稿铺一个底色，根据“远深近浅”的原则拉开灰度的层次，如下图所示。

这样我们就有了一个大体的光影环境，远景是巨大的洞穴，较黑暗，前景的龙柱则较亮，如左图所示。



分开图层



### 3 绘制素描关系

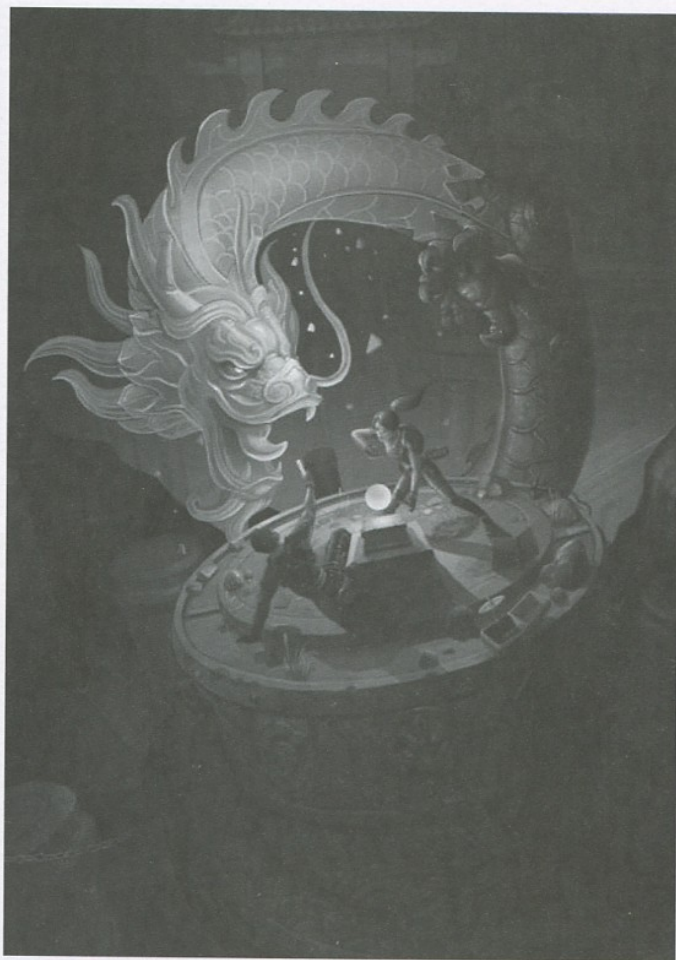
下面进一步绘制龙在复活过程中发光的效果，运用画笔工具绘制出各层中物体的素描关系。

这里需要一定的美术基础，在绘制的过程中我除了直接用【画笔工具】来绘制素描效果，还用到了【加深减淡工具】。这个工具的好处是，可以整体地调整物体的明暗关系，比如龙头发光的部分我用减淡工具来做整体调整。

素描关系调整后，将线稿与灰度底色进行合层，当然还是前景、中景、远景分层。

接下来继续深入绘制素描关系，同时注意拉开远近的层次关系，在前面的知识点里提到，应依据越靠前对比度越高的规律体现出画面的层次感，如右图所示。

到目前，我所用到的Photoshop工具只有【喷枪1号】、【喷枪19号】、【加深减淡工具】，所以说Photoshop只是一个工具，我讲解的只是绘制插画的一种方法，以及一些经验和绘画的常识。至于绘画的基本功，还是需要大家多练习，这需要量的积累。目前位置我们已经画好了素描稿，下面开始上色。



《龙珠》素描稿完稿

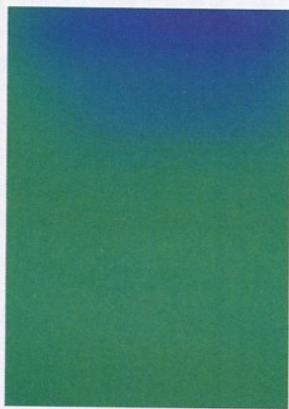
### 4 上色

这步将讲解如何用图层样式上色，具体操作方法是在所要上色的素描稿层上建立新层，然后根据你需要的效果，给这个层选择一个图层样式。

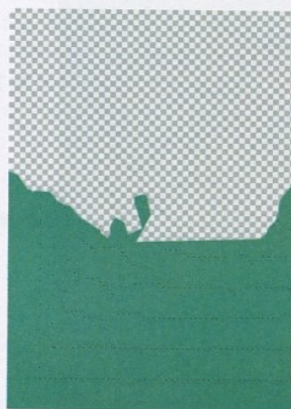
现在我们有三层素描稿，分别是前景（图层3）、中景（图层2）、远景（图层1）。我给三个层分别上色，在色彩上也分开绘制，这样做也是为了后期调整方便。除了分别给每个素描稿层加自己的颜色层，我还在最上方加了一层“颜色调整图层”，为的是调整整体画面的色彩协调性。图层的排列如左图所示。



前景（图层3）的颜色层 暖色调



中景（图层2）为冷色调 冷色调



远景（图层1）的颜色层



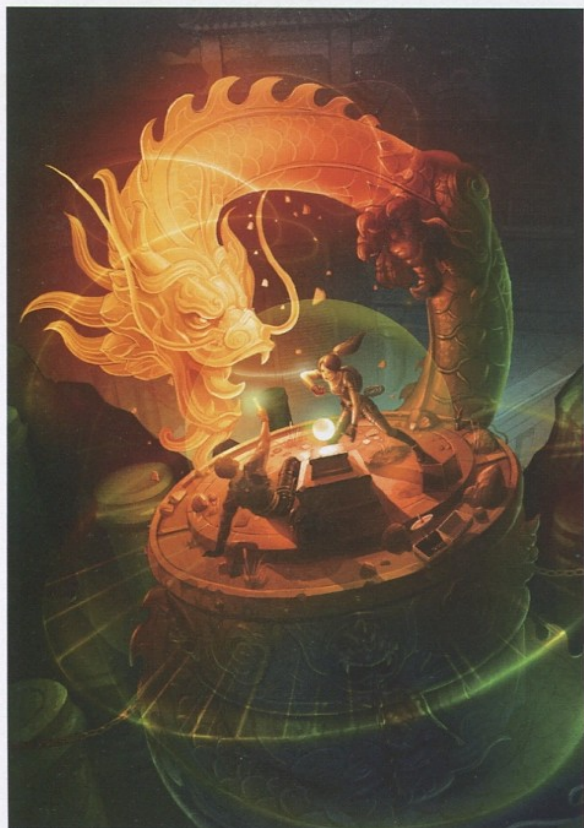
图层排列







《龙珠》图层初步上色效果



《龙珠》上色完稿

这个阶段我们只是简单地铺一下大的颜色关系。我把远景、中景设定成冷色调，前景的龙设定成暖色调，这样就有了色调上的对比效果，使画面显得颜色丰富华丽。另外，我有意地把中景偏绿，前景偏红，一是红色绿色是补色关系，二是这两个颜色组合使用属于中国传统色彩搭配，比较符合这张画的风格定位。从造型和色彩都应该统一，使画面的整体气氛和谐统一。

前景（图层3）的龙为暖色调，下部刷了一些冷色调就当前这层做了颜色的对比。中景（图层2）为冷色调，偏绿。远景（图层1）为冷色调，上部我刷了一些紫色的颜色变化，让背景的色彩感觉丰富一些。

前景（图层3）、中景（图层2）、远景（图层1）的颜色层的图层样式都用【叠加效果】。最上面的色彩调整层用的是【线性光效果】。阶段效果如左图所示。



合并部分图层

分别把前景（图层3）、中景（图层2）、远景（图层1）的灰度图层和色彩层合层，因为颜色关系已经确定，层分的太多会比较乱，适当整理一下没必要的分层，会使后面的工作比较轻松。另外一方面，我们可以直接调节三个层的属性，来调整画面效果。

## 5 加入特效

到目前为止，大的颜色关系就基本搞定了。但是目前画面的光影效果还不够强烈，欠缺一些特效，我们开始给画面加一些特效。

首先给龙珠加一个光圈的特效，一是增强画面的光影，二是可以加强构图，让作为视觉重心的龙珠更突出。

新建一个叫光圈特效的图层，将图层样式选为【柔光】，在工具栏中选择【选框工具-椭圆】，用【喷枪】淡淡刷一层浅黄色的光晕。

然后再建一层制作龙珠的放射能量的光效，并将图层样式设定成【亮光效果】。用【喷枪笔刷】进行绘制。用同样的方法，再建一个图层，给龙的周围也加上一些光效的线条。

接着调整一下前景、中景、远景的饱和度和对比度，让画面的色彩更绚丽。同时通过观察，在前景的右侧加些绿色的反光，使前景的色彩更加丰富。阶段效果如左图所示。





## 6 刻画质感

现在这张作品的构图、色彩、光效基本上比较完整了,下面将进一步细致刻画质感。

首先增加两层材质层,以让画面看着有质感,这两层分别在图层1、2的上边,和图层3的上边。

图层样式为【叠加效果】,所用的材质素材如图。这样画面看起来就有了一层粗糙的质感。

然后细致地一点点刻画质感,如:加强局部的高光、强调反光、刻画龙鳞的细节、刻画爪子的体积感,以及龙身的一些部分的反光等。

这样这张插画就完成了。



《龙珠》图层面板



《龙珠》素材图片



《龙珠》细节展示

## 案例小结

这个例子我个人觉得比较适合有一定美术基础的插画爱好者。在这么一个篇幅有限的例子里,很难展开讲一些基础性的东西,我只能按我创作插画的过程挑最关键的几个点,来着重概括说明最应该注意的几点问题。

这是一本关于Photoshop的案例图书,但我更想让初学者有一个明确的概念,Photoshop软件是一个工具,你从不会用Photoshop到熟练使用Photoshop软件,只是学会了一个工具。它把纸、笔、颜料数码化,并且有很强大的图像处理能力,让我们方便地做出一些用实质的工具比较难完成的效果。但这并不代表学会了这个软件就等于你能做出一个好的作品,能否做出一幅好的作品,本质还是取决于设计师本身的美术功底和修养。一把好刀还要靠有功夫的人才能发挥其威力,希望读者明白,你看这篇例子不用太在意我所用的一些软件方法和工具,我希望读者朋友能够更多地去思考绘画本身的规律和技巧,希望大家多练习基本功,把自身的功力用Photoshop这种强大的软件完全发挥出来,创作出精彩的作品。







## 张酉麟

Zcool-ID: n0dk4nE

Age: 27

Job: 视觉设计师

Blog: www.juele.org

2005年就职于龙拓广告, 2006-2009年底分别就职于sina网、yahoo中国和腾讯网站部设计中心。现就职于联想研究院IDC创新设计中心, 主要负责GUI的相关工作。

很多朋友都是从站酷迈出了自己设计生涯的第一步, 相信每个人都会坚定不移地走下去。感谢站酷提供了这样完善的平台, 让我们每个人走得更近!

## 抹茶

www.juele.org n0dk4nE(小·火)



茶杓: 从茶罐(率或茶入)取茶的用具。



茶罐: 包括茶入和仕覆。

茶入: 浓茶用的茶罐。(薄茶用的茶罐称为“率”)

仕覆: 用来包裹茶入的布袋。



抹茶(Matcha): 源于中国隋朝, 兴起于唐朝, 鼎盛于宋朝, 至今已有一千多年的历史。中国自明代以来, 开始流行冲泡饮茶, 中国抹茶茶道遂告失传, 中国古代文明的结晶: 茶磨也随之绝迹, 中国抹茶形成历史断代, 成为中国茶人心中永远的痛。相反, 九世纪末随遣唐使进入日本的中国抹茶, 在日本却得到了发扬光大。日本人将品茶与宗教哲学、社会道德、品行修养融为一体, 将饮茶上升到“道”的高度, 独具特色的日本茶道现已成为日本的国粹, 引为国宾之礼, 誉为日本之最。



和果子: 也就是日本的点心, 这里做茶点。



日式茶道茶壶: 刷毛目地纹铁壶。









## 经验分享：《写实兔爷图标》的制作解析

随着操作系统和手持移动终端的不断发展，界面表现、使用流程及图形标示也更加友善易读。很多设计者会选用写实的手法来表现某些特定场景、质感和物体，从而使视觉感受更加真实。每一枚写实图标都准确且精致地展示了产品的功能特点，起到画龙点睛的作用。

此类图标的创作对设计师的要求也更高，不仅要尊重原始物体的结构和造型，还要融入自己的想法和表现技法，从而展现该物体最有魅力的一面。下面，我以一枚老北京兔爷图标为案例，来讲解一下写实图标的制作过程。

这枚图标大概用了10个工作日来完成。从中使用了Silo、ZBrush、HyperShot、Photoshop和ToYcon等软件。由于篇幅有限，下文仅展示出一个图标制作的流程和思路，希望能起到抛砖引玉的作用。

### 1 收集参考资料

兔爷是谁？兔爷是老北京供奉的神仙，每到农历正月十五和八月十五，大人们也会买来给孩子们玩。兔爷的造型非常可爱，有骑着老虎的，有的骑鹿，千姿百态。这种用黄泥和白泥做的民间手工艺品确实独具魅力。在制作之前需要挑选几张参考图片，如图1所示。



图1

### 2 三维软件创作基础形态

通过资料参考，在心中规划出自己的“兔爷”形象，之后就可以使用一系列三维软件进行基础形态的制作了，下面为大家介绍。

首先，进行建模。推荐使用高效建模软件-Silo，它的面片及细分功能十分强大。使用该软件制作出基础模型，效果如图2所示。

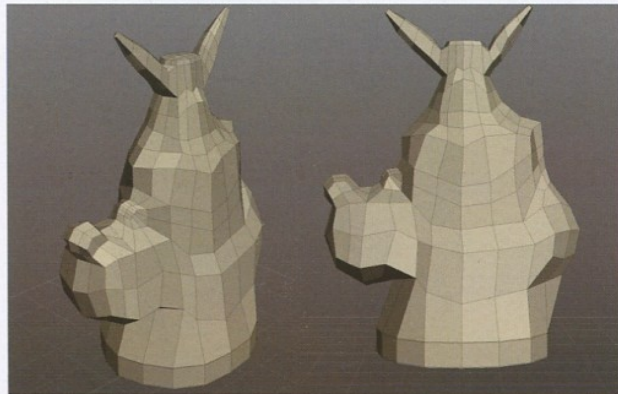


图2

然后，是模型雕刻环节。这里使用ZBrush雕刻软件，导入之前做好的基础模型文件，对模型深入雕刻，效果如图3所示。



图3



最后是模型渲染。这一步我推荐使用高效的工业产品渲染软件-HyperShot, 它可以模拟展台环境和光效, 快速更换材质, 并且能够实时渲染展示。三维创造部分最终效果如图4所示。

至此, 三维软件创建基本形态的工作就完成了, 接下来在photoshop中继续对这个3D模型进行上色、深入刻画等工作。



在图标设计中经常需要使用多种软件来帮助创作, 不管是常见的3ds max还是本文中提到的Slio、Zbrush等, 推荐大家平时多留意这些软件的信息和教程。掌握和了解的软件较多时, 面对设计任务心里就会有更优化的制作方案, 可以找到更快更好的实现方法。

### 3 Photoshop深入刻画

#### 1. 绘制基本色块

开始绘制之前最好准备个手写板, 这会使绘画感受更加顺畅, 能够尽情地享受整个绘制过程, 从而融入自己的想法。新建一个512x512像素的文件, 将之前的渲染结果导入后抠出来放在最下面作为参考, 如图5所示。

用路径或多边形选择工具分色块进行填充, 绘制大体颜色分布, 也可以用毛笔工具在暗部进行适当的涂抹加强体积感, 如图6所示。继续补充一些老虎和兔爷衣服上的细节, 如图7所示。



图4



图5



图6



图7



## 2. 叠加模型渲染结果

将之前抠出来的渲染结果层放置到最上面，图层样式选择“叠加”，这样整个画面的光影效果和整体效果就出来了，如图8所示。



图8

继续加强这一效果。复制这个图层，将图层样式选择“强光”，图层的不透明度调整为40%即可，如图9所示。



图9

用毛笔工具涂抹出下面的投影部分。这时要反复尝试在深色背景下和浅色背景下的情况，以确保投影不会显得很假，如图10所示。



图10

## 3. 丰富细节深入刻画

接下来的工作就是要看大家的手上功夫了，当然如果有绘画基础的朋友自然上手很快。我们一点一点来绘制每个细节，同时还要遵循前期模型的体积和明暗关系，如图11所示。



图11

细节绘制差不多后，可以将图层全部合并并复制一个，叠加在最上面。在这个复制层适当地添加滤镜效果杂点。在整个物体受光的部分，例如：肩膀、头盔和老虎的额头等处，可以适当减弱杂点，让暗部的杂点更丰富一些，这样物体会显得更加真实。选择图层效果里的“柔光”，不透明度调整为80%即可。这样整个画面的色阶就更加完整了，如图12所示。



图12

兔爷整体绘制完成后，我们来给它加上背后的旗帜。因为这个部分实际上是使用硬纸或粗布制成的，背后使用木棍作为支撑，因此可添加更多的杂点，使其看上去稍显粗糙。用画笔绘制上面的纹样时也可以很随意地发挥，就像使用毛笔沾上染料在麻布上的涂抹一样。看一下最后的完成效果，如图13所示。



图13



## 4 发布图标文件

ToYcon是一款非常小巧的图标制作软件，我们只需将绘制好的文件存成.png格式，再拖到这个有绿色箭头的盒子图标上即可轻松搞定，如图14所示。



图14

最终图标展示效果如图15所示。



图15



## 案例小结

总的看来，前期的准备工作及建模和渲染占用了大约60%的时间。虽然后面的Photoshop调整细化阶段是效果开始呈现的阶段，但是花费的时间并不多。个人绘画技法、表现能力及对作品的高标准自我要求，才是一个图标设计能达到什么水准的决定因素。虽然本文中使用了很软件件和插件来帮助制作，但并不是在传达软件万能的理论，软件的作用在于提高工作效率，它不能帮助一个没有想法的作者产生想法，也不能帮助一个不求甚解的作者做出精致完善的佳作。平时多注意对佳作的欣赏和分析并勤学不辍，提高自己的审美水平和技能水平，加上对各类软件的掌握，才能快速高质地设计制作出精美的写实图标作品。

这个简单的实例只是让我们基本了解了一枚写实图标的制作过程，希望能对初学者和广大爱好者有所帮助，当然这只是制作写实图标的千万种方法中的一种。看似简单写意，但整个过程是艰苦的，需要耐性和全面的软件知识及一定的绘画造型基础。

十年磨一剑，一枚精致优秀的图标作品背后需要付出无数的汗水与艰辛，希望朋友们能够耐心地制作出让自己满意的作品，当面对自己制作出的佳作时，一切辛苦都是值得的。







## 曾 凯

Zcool-ID: 记忆拼图

Age: 28

Job: 网页设计师

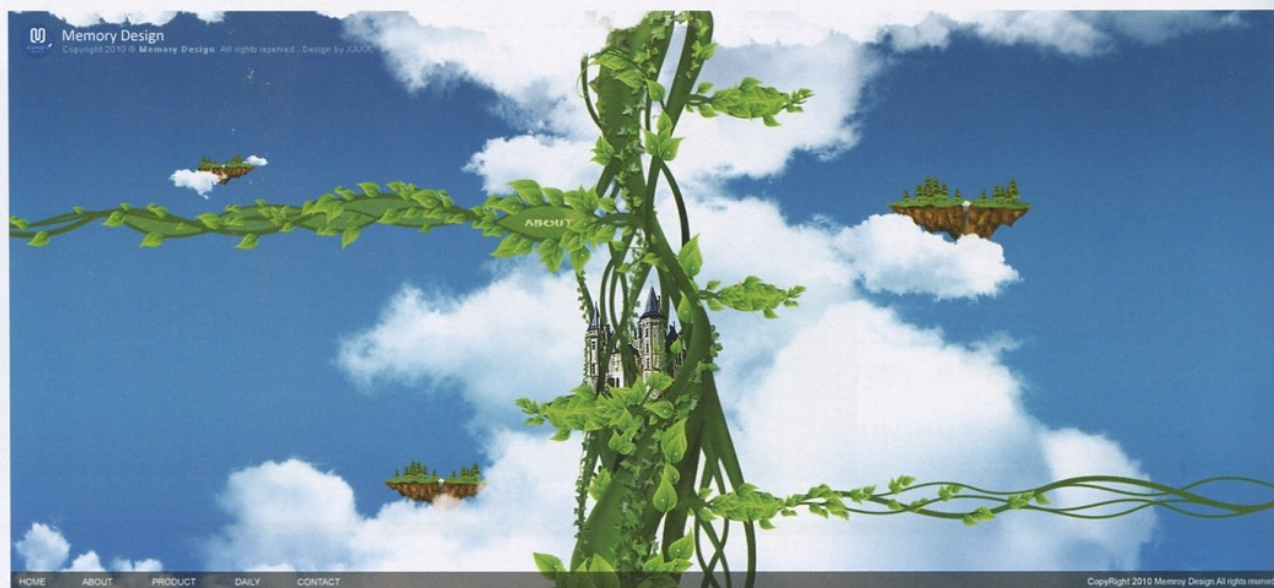
Blog: [www.zcool.com.cn/u/35500/](http://www.zcool.com.cn/u/35500/)

我长期混迹于站酷网和68，经常浏览这两地方的朋友应该和我蛮熟的。我的工作主要就是做UI设计，偶尔也会做些平面设计的稿子。现在属于自由职业者，兴趣爱好就是看动画漫画，画些日漫风格的插画。

希望站酷网能做到世界知名设计交流站，期待站酷网出英文版，让咱们国人的设计和世界接轨。



项目名称：古城荆棘王同人主题交互站设计（教程分享类设计） / 使用软件：Photoshop  
设计概念：同人性质动漫站点设计，非商业性质设计。部分采用临摹绘画以展现原作主题。



项目名称：设计公司站点（教程分享类设计） / 使用软件：Photoshop







项目名称：重庆名门工贸有限公司 / 使用软件：Photoshop、Flash、Dreamweaver



项目名称：重庆永川汽摩机电城 / 使用软件：Photoshop、Flash、Dreamweaver



项目名称：恒滨建设官网 / 使用软件：Photoshop



项目名称：Weld and Cutcom / 使用软件：Photoshop







项目名称：滨洲城域网 / 使用软件：Photoshop、Flash、Dreamweaver



项目名称：喜得白牙白素官网 / 使用软件：Photoshop、Flash



项目名称：北京亨达通信 / 使用软件：Photoshop



项目名称：华谊兄弟影院 / 使用软件：Photoshop、Flash、Dreamweaver



项目名称：重庆渝西印象 / 使用软件：Photoshop、Flash、Dreamweaver



项目名称：重庆实战派地产顾问 / 使用软件：Photoshop、Flash





项目名称: CAPDASE大陆区代理商公司官网 / 使用软件: Photoshop、Flash、Dreamweaver



项目名称: 汉升旅游

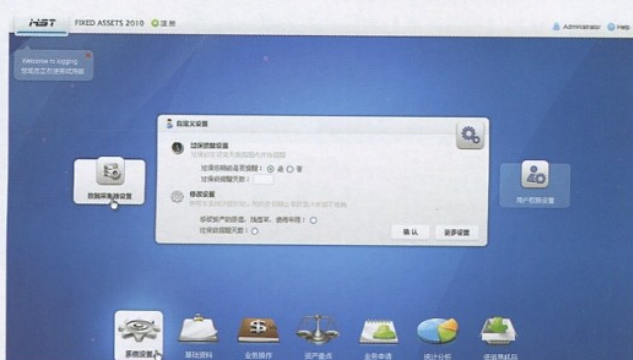
项目名称: 绿芳景观工程

项目名称: 重庆东朝地产



项目名称: ICON设计与制作

项目名称: 合智软件ICON DESIGN / 使用软件: Photoshop



项目名称: 合智软件UI DESIGN / 使用软件: Photoshop



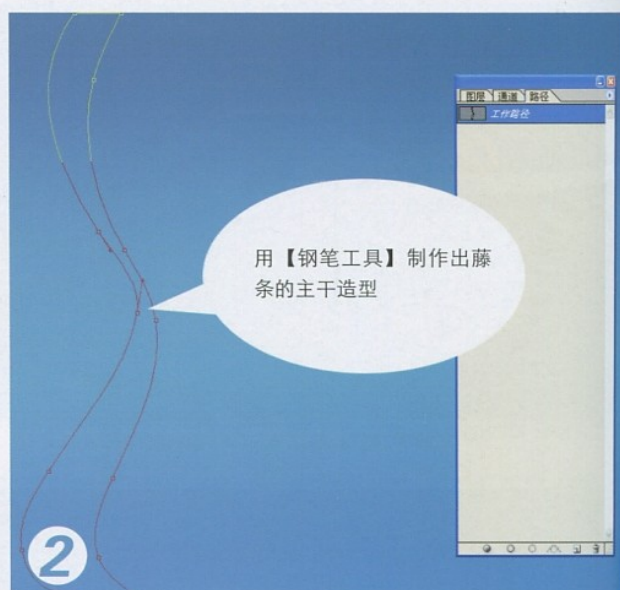
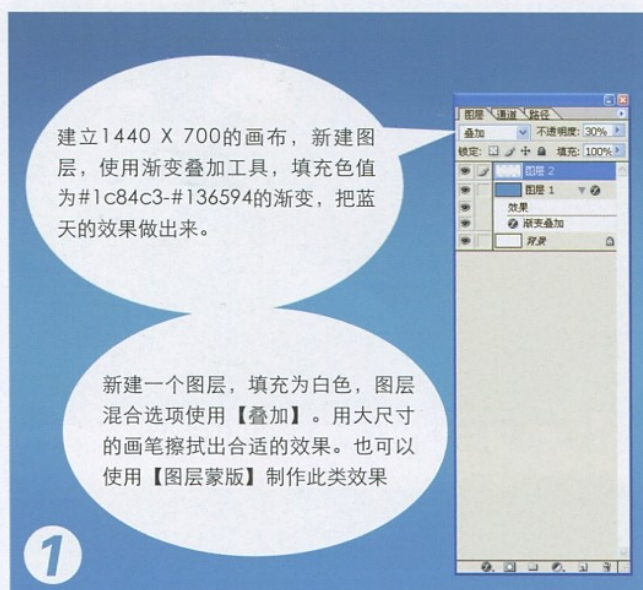


## 经验分享：《交互网站》实例制作分步讲解

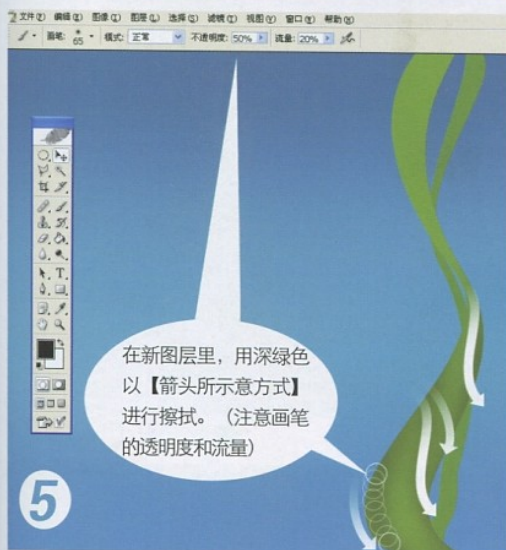
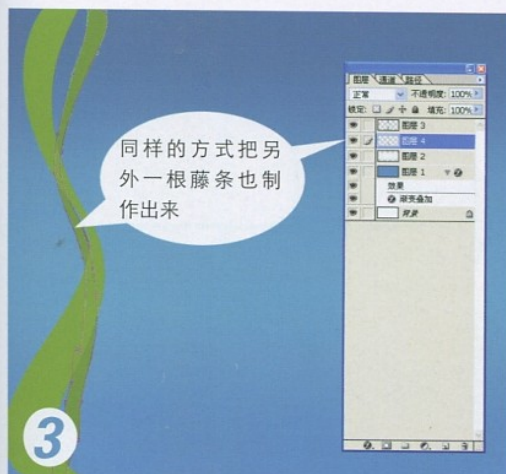


最终效果图

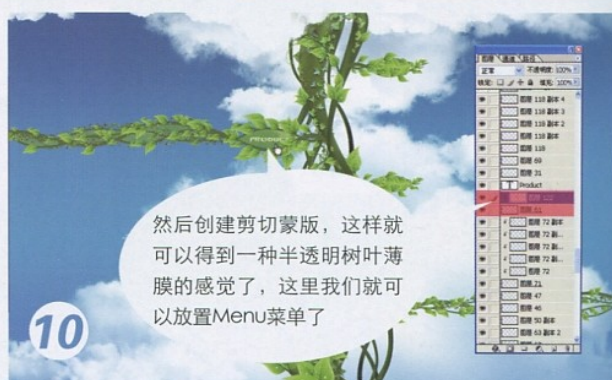
### 操作步骤：











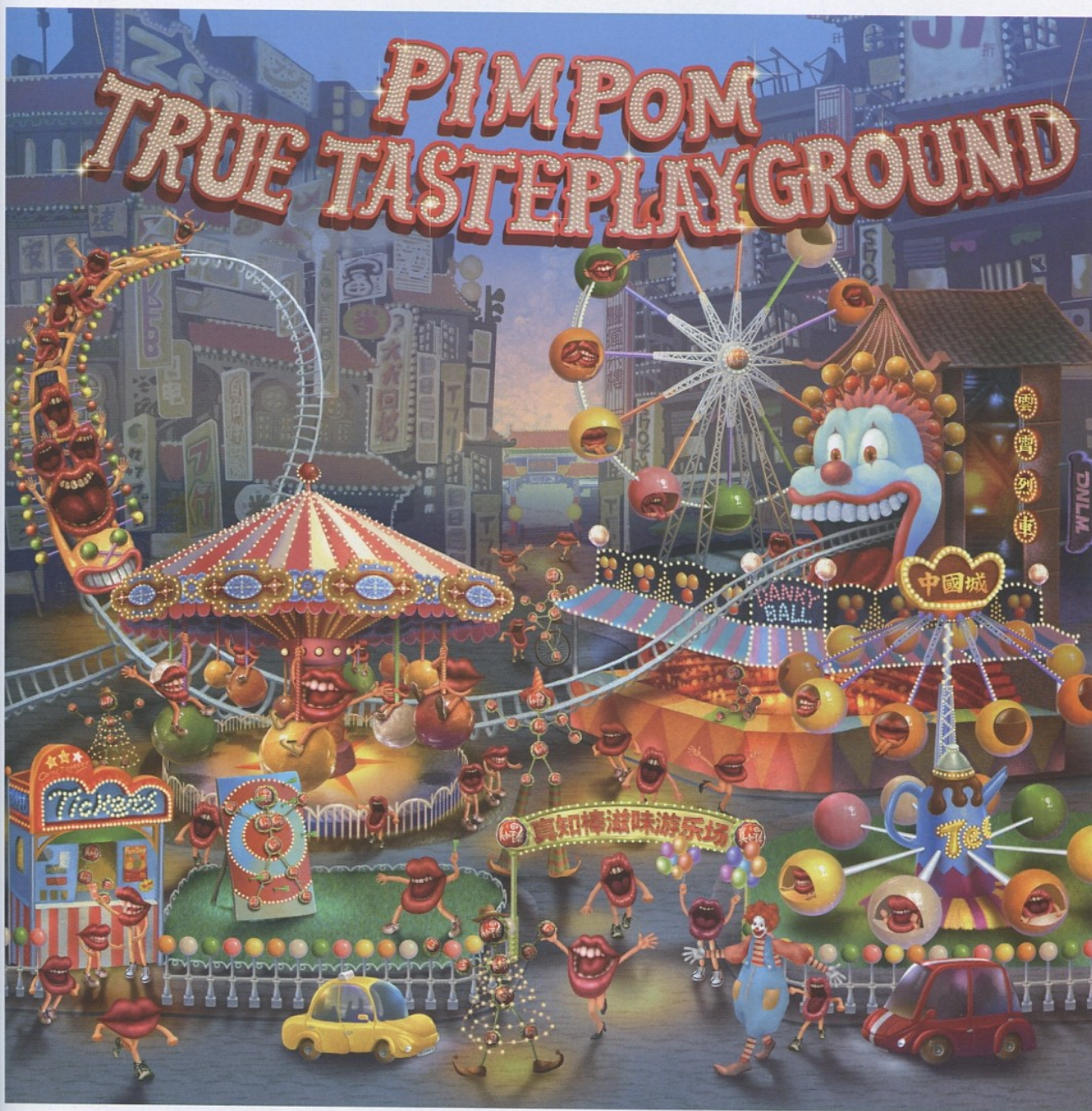




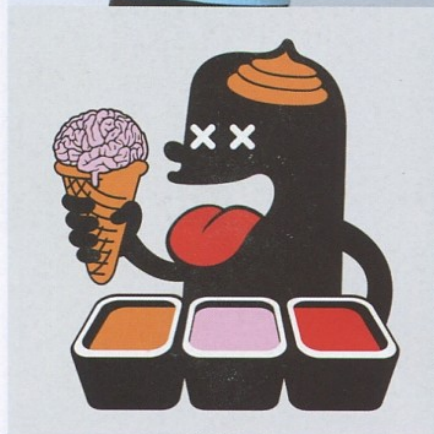
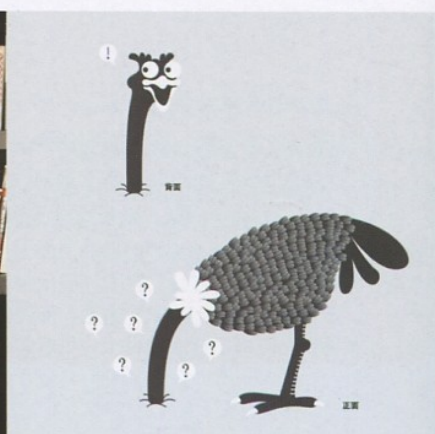
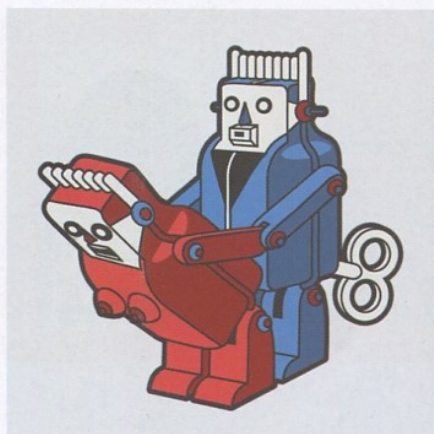


作品名称：箭牌糖人街之真知棒&益达插图 / 服务客户：广州恒美广告有限公司 / 创作时间：2009年12月 / 使用软件：Photoshop

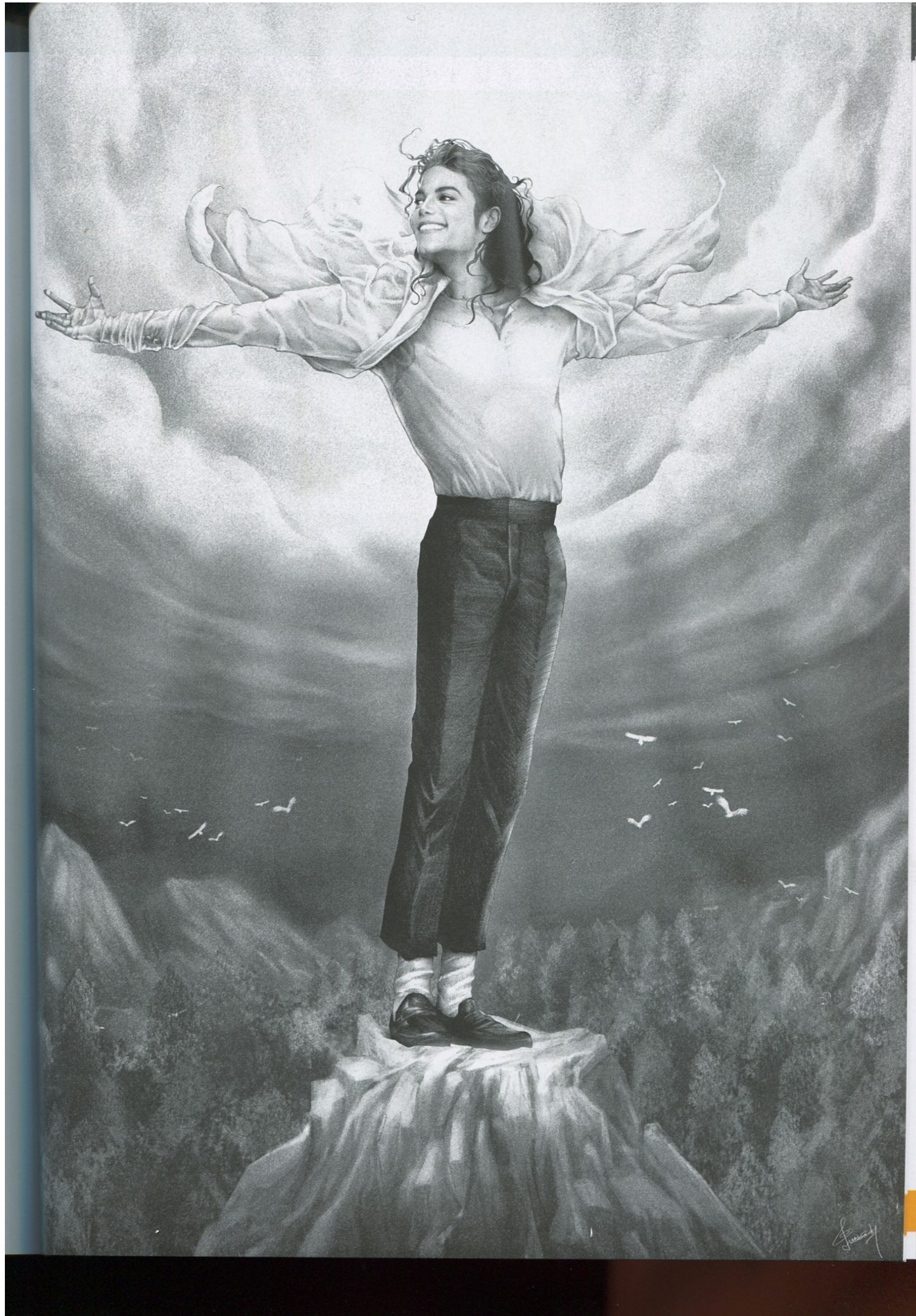
集合中国几个城市的商业插画师合力打造的变态巨作——箭牌集团产品晒冷年历《箭牌糖人街》。文字要求细致到每一个人的位置、动作，多达上万字。花费我整整一个月画完《4月份·益达健身馆》，很快又开始《9月份·真知棒游乐场》的工作。连续多个通宵和无数要求到极致的细节，把我多次推到崩溃的边缘。同时我又被要求完成其他插画师未完成的两张，又是无数通宵和细节的噩梦。据我所知，其他参与的艺术师也都纷纷崩溃，还有人哭出来了（哈哈）。现在再回望这次的丰功伟绩，还是感到蛮安慰的。这次的工作，令我领悟到两件事：一，责任感是插画师的职业道德，即使再怎么疲惫也要完成自己承诺的工作；二，插画师应该每年都做一幅年度代表作，酬劳是次要的。我觉得自己无悔于这次的付出，也感谢告诉我这句话的朋友：23（笔名）。















## 陈 耕

Zcool-ID: 灰昼

Age: 28

Job: 互动设计师

Blog: [www.dyingart.cn](http://www.dyingart.cn)

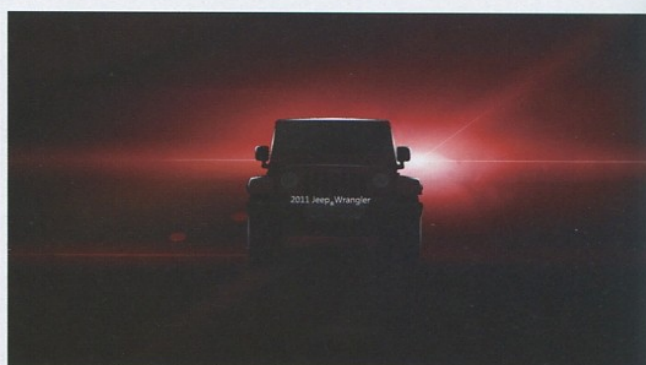
出于对数字艺术的热爱，自英语专业转投互动事业。富于想象力和实验精神，喜欢在作品中尝试新的技术和新的艺术表现。2009年建立线上实验室the Lab!Dyingart，以持续探索富媒体技术在网站中的应用。

从站酷刚刚开始起就接触站酷了，一直在关注着站酷的发展。感谢站酷为广大设计师提供了一个优秀的设计师互动平台，也希望越来越多的设计师加入站酷，共同促进设计行业发展！



作品名称：奥迪碳计算器 / 服务客户：audi / 创作时间：2010年6月 / 使用软件：Photoshop、3ds max、Flash

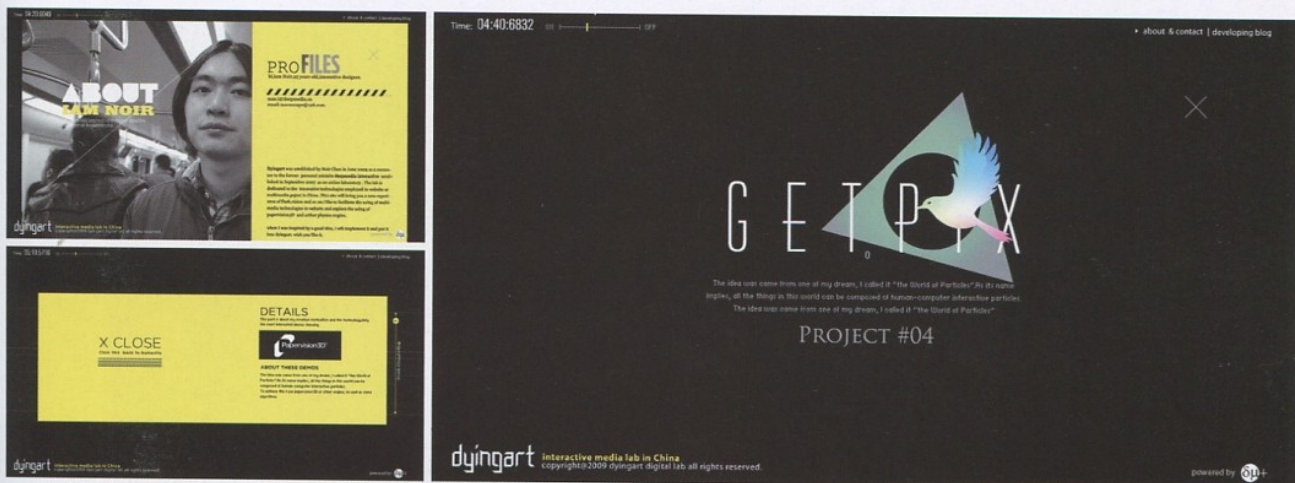
创意说明：一个基于Flash技术和3D技术的在线碳计算器。输入一些日常生活中的行为，比如开车多少公里，就能算出相应的CO<sub>2</sub>排放量，同时计算出抵消此排放需种植的树木数量，提供全面的绿色解决方案。



作品名称：Wrangler Sahara牧马人 / 服务客户：Jeep / 创作时间：2010年6月 / 使用软件：Photoshop







作品名称: the Lab!Dyingart / 服务客户: Dyingart / 创作时间: 2009年9月 / 使用软件: Photoshop、3ds max、Flash

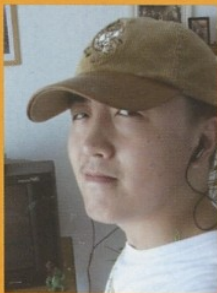
创意说明: the Lab!Dyingart的想法最初建立于2009年6月, 接替前个人网站deepmedia interactive作为一个在线实验室。该实验室致力于创新技术在视觉与创意的应用, 将带来一个全新的互动体验。the Lab!Dyingart是一个个人项目, 主旨在于促进利用多媒体技术在网站的探索和利用, 其中包含了很多著名引擎, 如papervision3D、box2d等的介绍及具体实现, 以及分享新技术的实现方式和个人在互动设计中的经验。



作品名称: 某航空公司网页设计 / 服务客户: 某航空公司 / 创作时间: 2009年6月 / 使用软件: Photoshop、3ds max、Flash







## 李 彬

Zcool-ID: 小BIN

Age: 26

Job: 插画师

Blog: [blog.sina.com.cn/binnib](http://blog.sina.com.cn/binnib)

长期为儿童杂志《红树林》、《快乐故事》、《世界儿童》、青春文学杂志《最小说》等绘制插图，出版过儿童绘本《小红帽》、《尼尔斯骑鹅旅行记》、《济公》、《远古的故事》等，和多个出版社有着长期合作，多次为杂志和图书绘制封面，并为一些广告项目绘制商业插图。

希望站酷网越做越专业，为设计界的朋友提供更多的帮助！







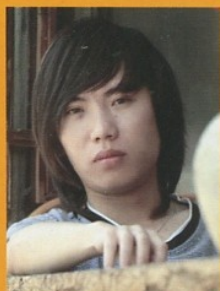












## 安宁

Zcool-ID: 安宁书装

Age: 28

Job: 装帧设计师

Blog: [www.yaword.com](http://www.yaword.com)

本着对书的热爱与对设计的卓越追求，从事书装设计8年。先后担任多支设计团队艺术总监，并创建了书装设计品牌——安宁书装。多年来，为出版界创作出大量优秀书装设计作品。在引领行业主流的同时，也培养出许多优秀书装设计人才，更有多位相继成立了书装设计工作室，受到出版界广泛认可与好评。

每一天，我们与站酷一起成长，一起进步。



作品名称: 《sorry,sorry》封面设计

创作时间: 2010年8月

使用软件: Photoshop、CorelDRAW

创意说明: 现代青春言情小说，应出版方要求放照片设计，在尽量体现照片风格的同时，以局部细节增添作品精致与华丽感，旨在体现青春、现代言情风格。



作品名称: 《我知道你和我分手后后悔了》封面设计

创作时间: 2010年6月

使用软件: Photoshop  
CorelDRAW



作品名称: 《你是我的唯一》封面设计

创作时间: 2010年6月

使用软件: Photoshop  
CorelDRAW







作品名称:《一刀倾城》封面设计  
创作时间:2010年6月  
使用软件:Photoshop  
CorelDRAW

创意说明:古代言情小说,略带武侠风格。用水墨的淡雅与炫彩元素融合,体现古风及言情效果。



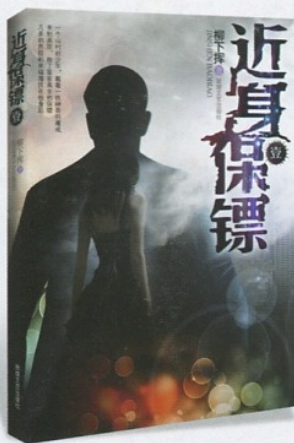
作品名称:《中国人本色》封面设计  
创作时间:2010年7月  
使用软件:Photoshop  
CorelDRAW

创意说明:因作者为西方人,故用扭曲的汉字组合形式体现不同视角的中国文化,同时文字的大小透视组合,意在象征中国历史文化长河。



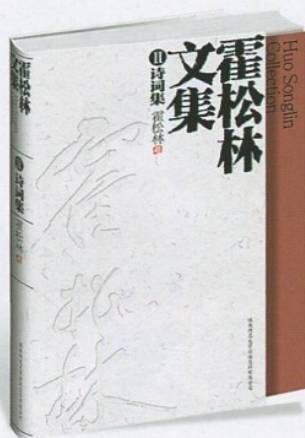
作品名称:《有了快感我不喊》封面设计  
创作时间:2010年9月  
使用软件:Photoshop  
CorelDRAW

创意说明:现代言情小说,手写钢笔字标题设计,体现书名的强烈主观意识。凋零的紫色花瓣强调一种华丽的颓废感,以反映文中主人公内心情感。



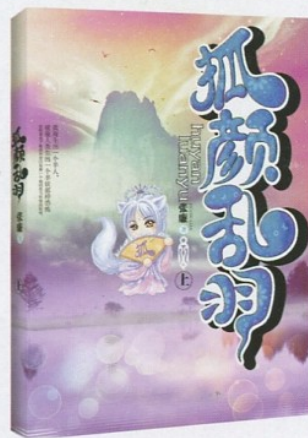
作品名称:《近身保镖》封面设计  
创作时间:2010年7月  
使用软件:Photoshop  
CorelDRAW

创意说明:略带魔幻、言情的现代悬疑小说,人物剪影虚中入实,实中有虚,体现浓重的悬疑色彩,烟雾与光斑组合,使虚实关系有所过渡,起到整体画面统一。



作品名称:《霍松林文集》封面设计  
创作时间:2010年8月  
使用软件:Photoshop  
CorelDRAW

创意说明:精装书,以特种纸裱糊灰板为主要封面结构,整个封面无印刷,全部以烫黑金、压凹、烫红金等强烈质感的前期工艺来体现设计内容。旨在以工艺材质感来体现深刻的文化内涵。



作品名称:《狐颜乱羽》封面设计  
创作时间:2010年8月  
使用软件:Photoshop  
CorelDRAW

创意说明:古代玄幻题材言情小说,文风诙谐,故设计活泼卡通风格,背景烟雾与光斑组合,使虚实关系有所过渡,强烈的朦胧感体现玄幻及情感色彩。Q版人物交代历史背景与人物特征。







## 黎明

Zcool-ID: daybreak

Age: 29

Job: 插画师、设计师

Blog: daybreakwork.blog.163.com

毕业于广州美术学院艺术设计专业，合作品牌包括NIKE、PUMA、中国电信、箭牌集团等，还有《YOHO》杂志、《1626》杂志、《城市画报》插画专栏。原创牌子SI:KMAN、潮流品牌FIRE-PANDA主脑之一，多次参加国内外设计展。

希望站酷能够成为中国设计界的标志性网站。



作品名称：滑雪板 / 服务客户：NIKE

创作时间：2010年1月 / 使用软件：Photoshop

创意说明：NIKE滑雪装系列插画男装部分，创意是表达一种运动有型的产品特征，用夸张的透视去突显一种冲击力。



作品名称：雪兽 / 服务客户：NIKE

创作时间：2010年1月 / 使用软件：Photoshop

创意说明：NIKE滑雪装系列插画男装部分，用红色的雪兽营造一种紧张的气氛，突出产品可以战胜严寒的特性。







作品名称：八戒 / 服务客户：《yoho潮流志》 / 创作时间：2010年8月 / 使用软件：Photoshop

创意说明：这里的八戒并不是指人们通识上的那个唐僧好色徒弟，而是守护这八个戒律的角色，我小的时候看科幻类的杂志时那里假设法术其实就是些高科技器材，所以这个八戒身披机器去守护信仰。八戒，乃八关戒斋的简称。佛教指在家男女信徒于一日一夜中所受的八种斋戒法。一戒杀生，二戒偷盗，三戒淫，四戒妄语，五戒饮酒，六戒着香华，七戒坐卧高广大床，八戒非时食。前七为戒，后一为斋。在泰国泰拳里面，臂箍泰语叫八戒。在泰拳体系，完整的战士需要佩带的吉祥物应该包括四样：第一，蒙空，戴在头上，最早形式是用蛇皮加琥珀做成，里面下邪咒；第二，裹金，一种用小的金泊把写有符咒的布做成腰带，绑在腰部以固定裤子；第三，八戒，绑在上手臂；第四，红色的写有古泰文和小乘佛教密文的外衣，无袖是最大特征。不同的文化有各自的信仰体系，不过没信仰的话信自己也不错哦。















## 徐 濛

Zcool-ID: seamers

Age: 29

Job: UI设计师

Blog: [www.zcool.com.cn/u/407070/](http://www.zcool.com.cn/u/407070/)

2月的水瓶座，思维跳跃，爱好各种新奇设计。无论是产品功能、交互还是视觉呈现都乐于研究，一路涉及面较广。对互联网产品有着强烈的喜好，热衷于对互联网产品的观察和了解。

站酷网在国内有很高的知名度，不仅能分享众多高手的顶尖设计作品，更能广交益友。随着国际化趋势逐步显现，企业越来越重视创新设计的今天，希望更多的产品不再是中国制造而是中国创造！



作品名称：联众赢三张游戏 / 服务客户：联众世界 / 创作时间：2009年9月 / 使用软件：Photoshop

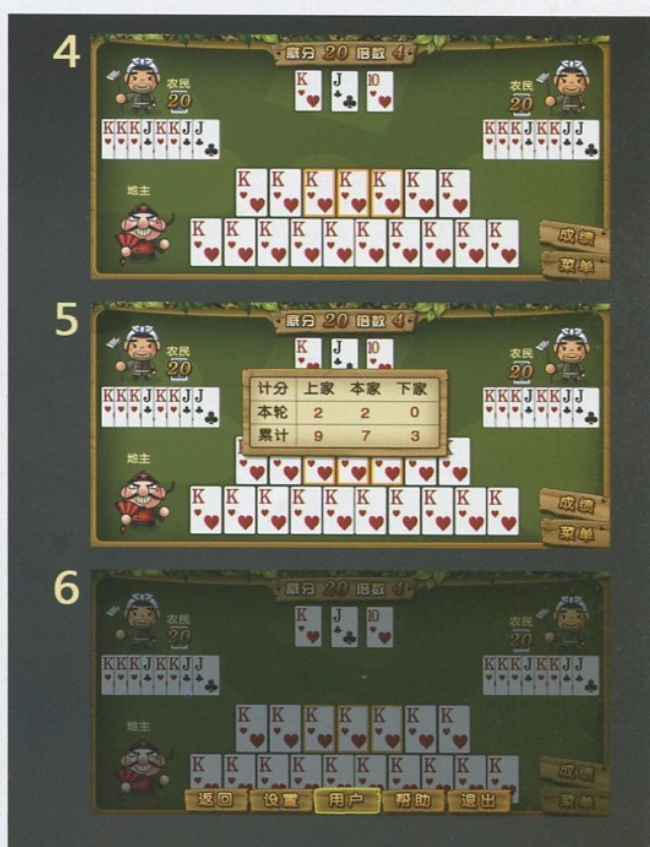
创意及UI设计：徐濛 / 人设：柳盛林 / 特效：范海荣

创意说明：作为传统棋牌游戏，从设计之初我们就希望能够带给用户更多的新鲜感受。将用户现实生活的游戏乐趣延伸至虚拟屏幕，强调游戏的娱乐性。所以我们为每一款游戏都设计了独有的场景，运用视觉属性将不同元素分组，创造清晰的层次结构并拟物化。通过对气氛的营造和游戏节奏的把握，使游戏更有代入感和临场感。





作品名称：联众斗地主游戏 / 服务客户：联众世界 / 创作时间：2009年7月 / 使用软件：Photoshop  
创意及UI设计：徐濛 / 人设：柳盛林 / 特效：范海荣



作品名称：手机游戏斗地主象棋 / 服务客户：联众世界 / 创作时间：2009年9月 / 使用软件：Photoshop







## 胡一威

Zcool-ID: Waver\_h

Age: 27

Job: 设计师、新锐策展人

Blog: [www.waver-h.com](http://www.waver-h.com)

跨界玩家，从平面设计、品牌VI形象设计到数字混合插画、墙绘，撰稿写书到摄影，从事多方面的艺术创作。多年来作品刊登和受访于各大国内外媒体杂志年鉴出版物等，合作于众多品牌。多年来一直坚持和各国摄影师进行人物混合插画方面的艺术合作和探讨。

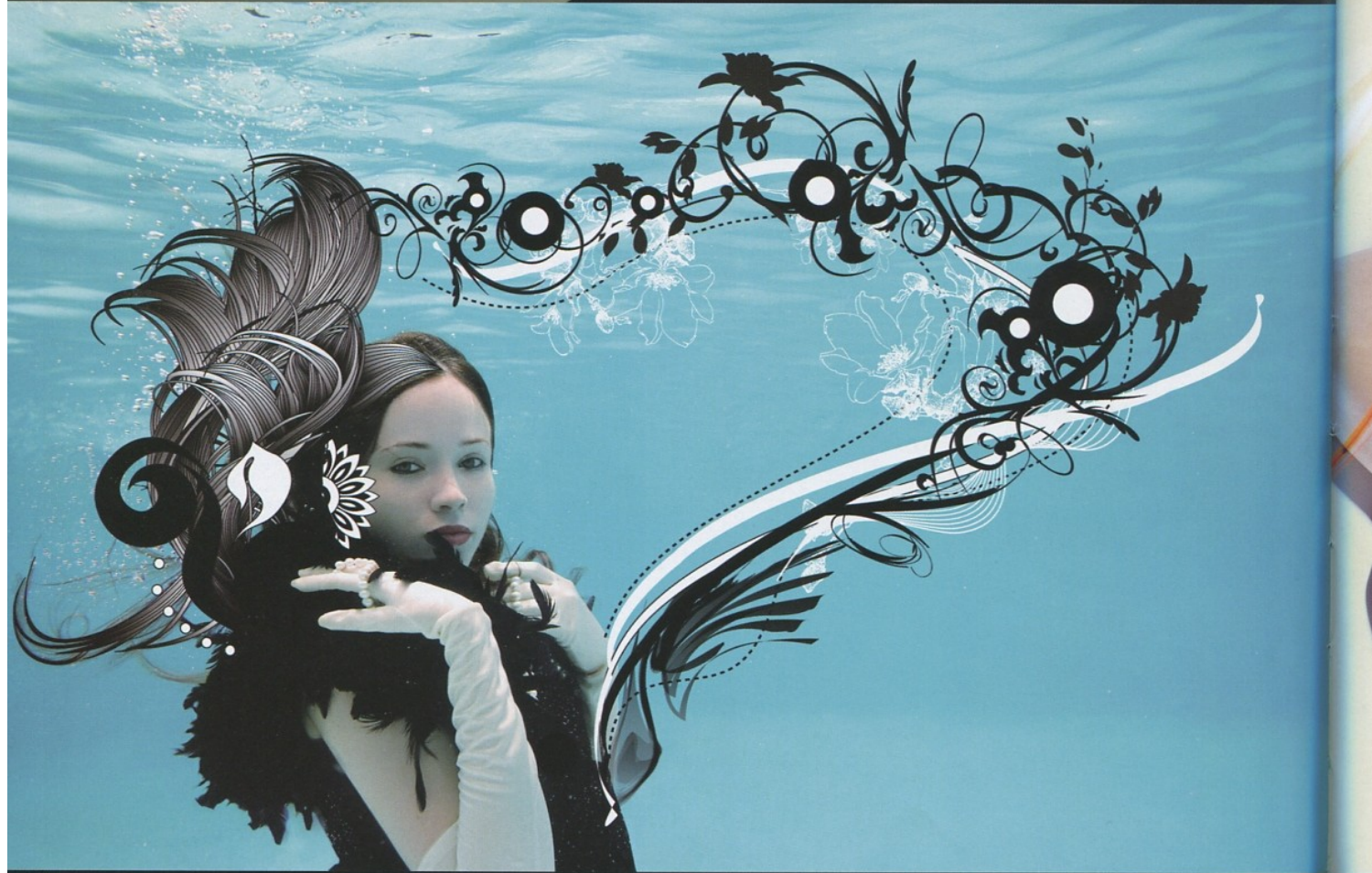
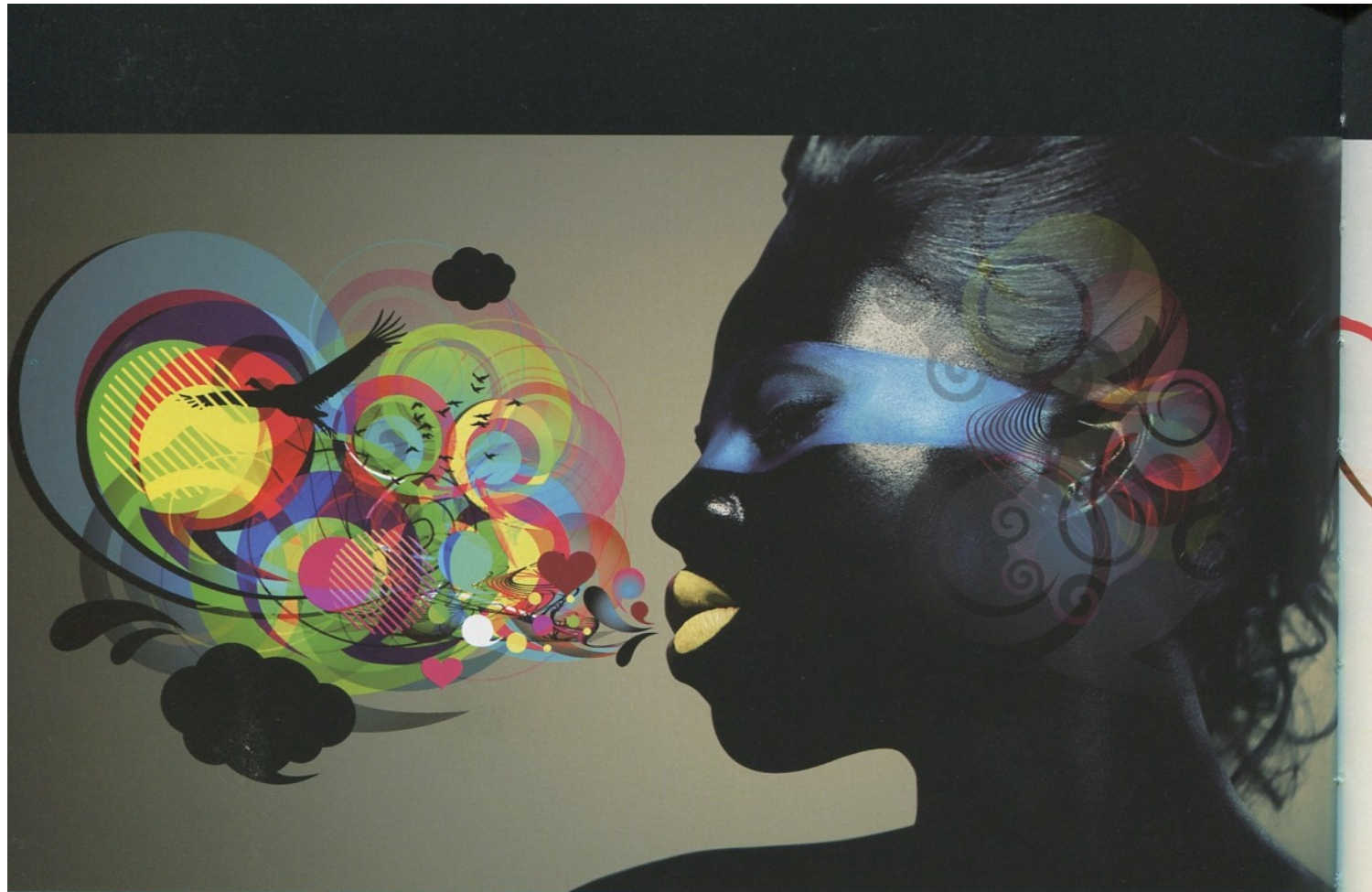
希望站酷越办越好，广结天下设计师！



















## 季熙 ( J.max )

Zcool-ID: jixi2000

Age: 28

Job: UI 设计师

Blog: www.morcha.net

1982年出生于四川绵阳, 2007年至今于北京从事多媒体互动界面设计、视觉设计。自认为是“勤劳的宝石匠”, 对待每一份设计都像对待宝石一样地去研磨, 倾注所有心血, 力求每一份作品都呈现出它最美的一面。

站酷是一个开放、自由且庞大的设计师交流和学习平台, 很高兴能在这里与爱好设计的朋友们共同学习、聊天讨论。祝站酷越办越好, 设计师们越来越牛!



作品名称: 掌阅书城界面设计 / 服务客户: 掌中浩阅科技 / 创作时间: 2010年7月 / 使用软件: Photoshop

创意说明: 为掌阅书城提供定制版界面设计服务。掌阅书城是一款集学习、娱乐为主体的多平台手机阅读产品, 其涵盖了下载、阅读、娱乐等多项功能, 同时提供了包括图书、杂志、最新资讯等在内的多种内容。定制版的界面均围绕“书”而展开, 从相同生活环境下的事物作为创意来源, 借此探索并获得新的释义方式。全新版本的9枚品牌图标以主义元素、辅义元素相搭配的方式, 不仅准确传达功能定义, 也为其他环境(其他界面或低尺寸平台)提供自由的延展空间。



作品名称: 360听系列品牌界面设计

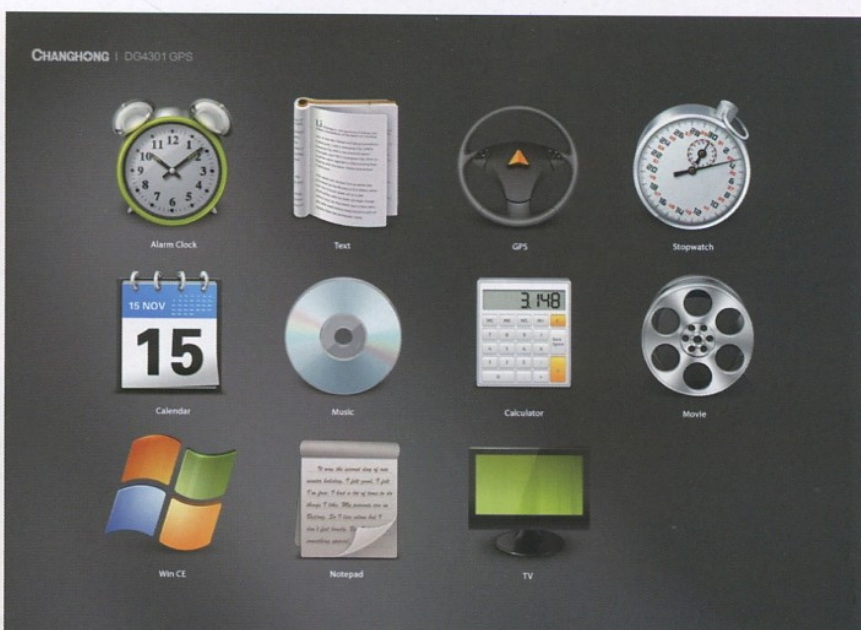
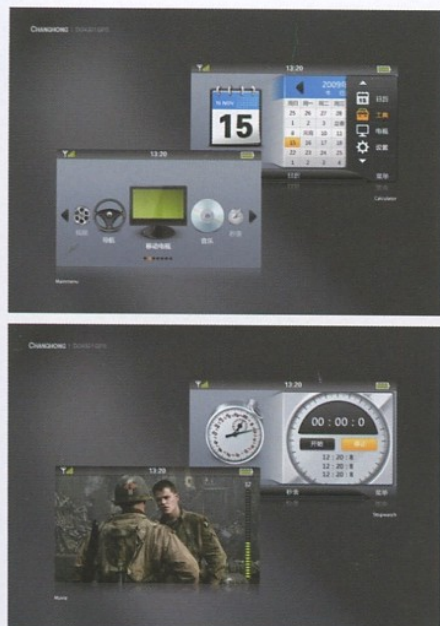
服务客户: 360Ting

创作时间: 2009年10月 - 2010年6月

使用软件: Photoshop

创意说明: 360听是S60v3版平台上一款免费音乐播放器。简单的操作、强大的歌词搜索功能, 是手机音乐播放器上的后起之秀。为360听提供全新的成套品牌界面方案。从主Logo歌唱着的小人形象, 到界面中的品牌系列图标, 到1.0/1.2/1.5版三款全新界面, 做到360听的品牌特征的统一传达。





作品名称：长虹DG4301手持移动设备界面设计 / 服务客户：长虹集团 / 创作时间：2009年4月 / 使用软件：Photoshop

创意说明：DG4301是一款手持移动类产品，其面向人群为大众消费者。为这套界面设计时考虑到倾向用户的更加易用，系列图标以直观、写实化为主，其中也有些视觉系统性的考虑，比如大小、图标元素的一致性、激活悬浮按钮状态的统一性等。



作品名称：Visionstor HDplayer OSD design / 服务客户：Visionstor / 创作时间：2009年7月 / 使用软件：Photoshop

创意说明：VisionStor是一家以电子系统设计能力见长的专业公司，致力于为客户提供卓越的电子产品及解决方案。此次设计的难点在于主界面的4个选项“硬盘 / U盘 / 网络 / 设置”在元素选择归类并不统一。如果使用传统的一个元素作为图标的话，放在一级菜单上将会出现画面平衡度和统一度不够的情况。于是最终方案在图标的元素排布上采用了上方是“内容”，下方是“载体”的排布方式，在大的形态上得到统一，但细节部分却并不相同，由此最大限度地保证了产品的平衡度。







## 汪钰伟

Zcool-ID: c4work

Age: 27

Job: 新锐设计师

Blog: [www.c4work.com](http://www.c4work.com)

C4WORK创意总监，2006年成立UPNUB小组，研究中国当代青年设计师状态，并担任项目制片人。2007年与台湾音乐人林文炫成立特大号混合创意事务所（XXXL remixed creative factory）。2009年独立成立创意公司C4WORK ([www.c4work.com](http://www.c4work.com))，主要工作是：为企业和个人提供个性化的视觉服务。

站酷网是我看到的中国最好的设计师平台，希望可以变成全球设计师的交流平台。





Gipsy In the Flower is a about a beekeeper family's story.  
The main character brings his wife, two-year-old child and younger brother with dementia,  
to star the 10,000 miles migrant life .....

| 睢安奇作品 |  
A FILM BY JU AN QI



WORLD PREMIERE  
22th International Documentary Film Festival Amsterdam

# GIPSY IN THE FLOWER

This documentary has been realized with the support of the Jan Vrijman Fund

TRENCH FILM GROUP ©2009 COPYRIGHT: ALL RIGHTS RESERVED

Producer: David Guignonis Liao Rong



GoLife  
GoogleLifeGoogleLife

Mixture  
The word 'Mixture' is a combination of the words 'Mix' and 'ture'. It is a brand name for a line of clothing and accessories. The word 'Mixture' is a combination of the words 'Mix' and 'ture'. It is a brand name for a line of clothing and accessories.







## 江 泽

Zcool-ID: 玄天

Age: 28

Job: UI设计师

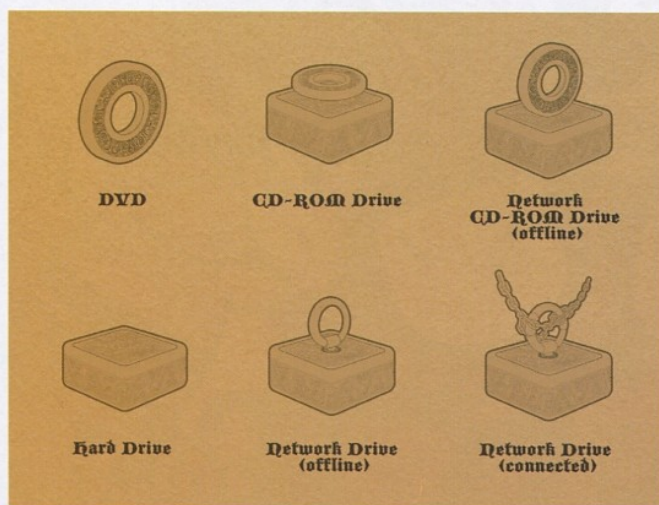
Blog: [www.zcool.com.cn/u/228189/](http://www.zcool.com.cn/u/228189/)

从事设计工作8年，主导设计NEC、PHILIPS、Moto、爱国者等品牌的手持设备项目界面设计，参与Nokia、联想、海尔、CECT、LG等手持设备界面设计工作。

愿站酷成为我们每个设计师的家！



作品名称：爱国者F1迈凯轮主题MP5界面设计 / 服务客户：爱国者 / 创作时间：2008年 / 使用软件：3D Max、Photoshop  
创意说明：与现比亚迪艺术指导“Zhar”共同完成的主题商业作品，以迈凯轮车队的红色作为基色，使用与F1比赛相关的设计元素。



作品名称：中国风华夏魂图标设计

服务客户：个人作品

创作时间：2010年

使用软件：Illustrator

创意说明：以中国文化为题材所创作的个人作品，素材多选用夏商周时代的青铜器，以此体现中国文化的厚重与深远。







作品名称：中国第一届兵马俑图标徽章设计大赛三等奖 / 服务客户：西安兵马俑博物馆 / 创作时间：2010年 / 使用软件：Photoshop

创意说明：黄金代表着“辉煌”，象征秦王朝对华夏文明的深远影响。

《秦俑篇》- 初衷是以秦王朝兵马俑为主题而设计的一枚纪念徽记，秦始皇兵马俑是秦王朝最具代表意义的文化与军事遗产之一。徽记正面人物头像系兵马俑中的代表形象将军俑，外形为统一六国后秦王朝的版图。象征秦朝以武建国的理念。背面是以篆体字所书写的“秦俑”两字，右方配以“兵马俑”的英文做点缀。

《秦权篇》- 秦国能够从春秋时期一个名不见经传的效果发展到后来的战国七雄之一，最后统一六国结束割据。最根本原因是施行了“商鞅变法”，促进了经济的发展，为后统一打下了坚实的基础。徽记正面为统一度量衡，象征“秦权”也代表了商鞅变法，外形为战国初期秦国的版图，象征秦国在施行商鞅变法而走向统一的开始。背面是以篆体字所书写的“秦权”两字，右方配以“秦权”的英文做点缀。



作品名称：爱国者家居场景主题MP5界面设计 / 服务客户：爱国者 / 创作时间：2008年 / 使用软件：3D Max、Photoshop

创意说明：与现比亚迪艺术指导“Zhar”共同完成的另一部商业作品。整个场景是一个客厅的一角，以俯视角度观看，所有功能相关的ICON都放于场景中。属于休闲类的界面设计，目的在于通过写实的场景，增强用户对产品的亲和力。







## 杨若磊

Zcool-ID: 天朝羽

Age: 29

Job: 自由漫画人

Blog: [www.tianchaoyu.com](http://www.tianchaoyu.com)

本名杨若磊，天秤座；河北石家庄赵县人，爱涂鸦，爱睡觉；爱喝绿茶，爱吃面条；爱看电影，也爱坐着发呆；每天宅在家里，语言功能有点退化；躲在北京的小角落，在自己的路上坚持梦想。

站酷网是一个低调稳健的良师益友，值得每天浏览。创意和他的伙伴都在奋斗的路上！加油！



作品名称：牵手的嘱托

服务客户：《种在时光里的向日葵》插图

创作时间：2009年10月

使用软件：Photoshop

### 【牵手的嘱托】

他第一次见到她的时候  
她还只是一个坠入凡间刚刚两小时的婴儿  
胖嘟嘟的脸在泪花四溅地哭着  
他猜她是高兴的

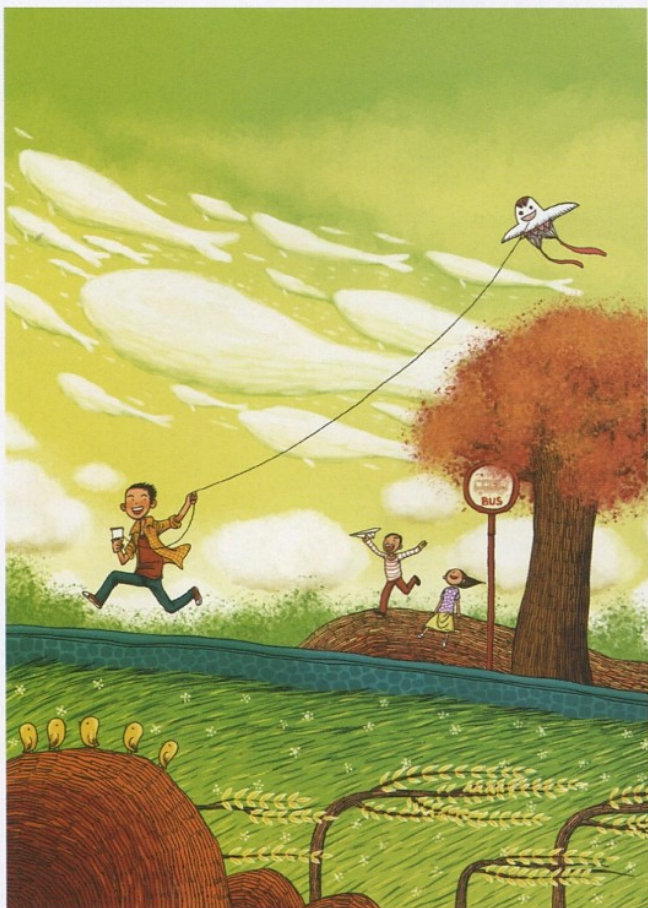
接下来的日子她从来没有让他一刻闲着  
换尿布 冲奶粉 抱着满街逛  
有一次她发高烧39°  
可真是吓坏了他  
在医院看着她退烧后睡着的小脸  
他心里的石头才落下来  
再后来 他用右手牵着她的小左手  
走啊 走啊  
幼儿园 小学 中学 大学

回想那些和她一起的日子仿佛就在昨天  
现在 她遇上了另一个男子  
将牵着她的手走完剩下的路  
虽然他眼里流露出十分的不舍  
还是把她的手轻轻放到了那个男子手中  
因为他想看到她永远幸福的样子

“小伙子，你一定要像我一样去爱护她啊！”







作品名称：风筝  
服务客户：《中学生》杂志  
创作时间：2010年2月  
使用软件：Photoshop



作品名称：伙伴  
服务客户：《中学生》杂志  
创作时间：2010年3月  
使用软件：Photoshop



作品名称：同桌的他  
服务客户：绘本《种在时光里的向日葵》插图  
创作时间：2009.6  
使用软件：photoshop cs2



作品名称：奶奶  
服务客户：绘本《种在时光里的向日葵》插图  
创作时间：2009.11  
使用软件：photoshop cs2













## 李刚华

Zcool-ID: uiforce

Age: 28

Job: UI设计师

Blog: [www.uiforce.com](http://www.uiforce.com)

资深UI设计师，曾就职于深圳创维、台湾宇达电通、富士康国际，擅长于概念设计、易用性分析、界面设计。

站酷是我每天打开电脑后必上的网站之一，这里聚集了一大批国内优秀的设计师，提供了丰富的设计作品和设计资源，更有很多资深的设计师无私地为大家指点迷津。在你需要时，站酷就在你身边。



作品名称: DeepWater Icons / 服务客户: 气象台天气图标 / 创作时间: 2009年12月 / 使用软件: Photoshop

创意说明: 图标不只是视觉的传达，同时也应该是情感的沟通，图标在清楚地表达寓意的同时，也应该赋予一定的意境，和用户产生共鸣，从而得到升华。日出日落，电闪雷鸣，这套天气图标以“海面”、“倒影”为切入点，将单调的天气图像赋予到具体生活场景中，使人感到亲切，更能产生认同感。

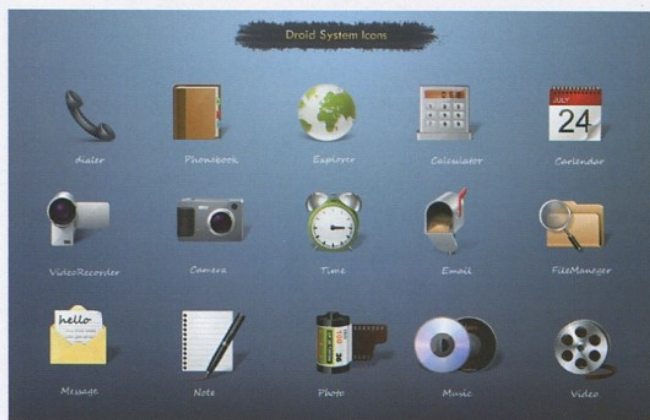




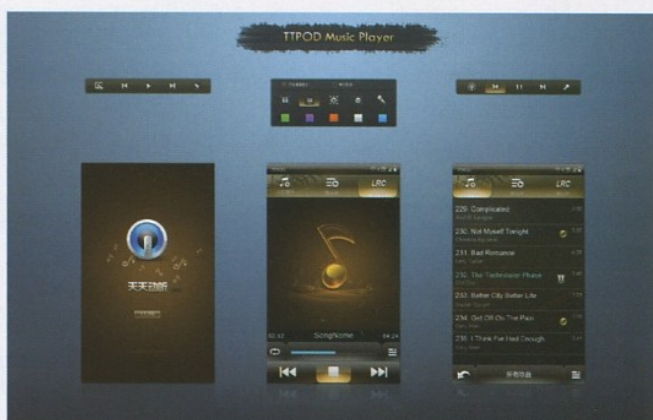


作品名称：“Locus”圆形界面概念设计 / 服务客户：练习作品 / 创作时间：2010年11月 / 使用软件：Photoshop

创意说明：当我们习惯了方方正正的显示屏，一些新鲜面孔是否能够激发起你的好奇心。圆形界面有朝一日终究会进入我们的日常生活，这里就一些实际的应用结合圆形界面做了一些尝试，发现在圆的方寸之间其实可以做很多有趣的事情。



作品名称：DroidIcons / 服务客户：商业提案  
创作时间：2010年7月 / 使用软件：Xara Xtreme、Photoshop  
创意说明：3D写实风格作品，适合高分辨率移动设备。



作品名称：TTPOD / 服务客户：天天动听  
创作时间：2010年9月 / 使用软件：Photoshop  
创意说明：天天动听Android平台界面设计。以暖色调为主题，磨砂水晶材质增添亲和感，高光部分的树叶剪影更加贴近生活。







## 杜佳庆

Zcool-ID: djq1923

Age: 31

Job: 平面设计、卡通形象设计

Blog: www.ibbdd.com

辽宁沈阳人，毕业于鲁迅美术学院视觉传达专业，1998年开始从事设计工作，2006年加入招财童子团队，任设计总监&动画导演。

关注站酷几年了，真的很棒，祝越来越好！



作品名称：招财童子清文化系列 / 创作时间：2008年12月 / 使用软件：Photoshop、Freehand

创意说明：在振兴大东北的环境带动下，深入挖掘了家乡传统优秀文化题材——清文化。以动漫Q版形式表现“沈阳故宫”、“紫气东来”、“满汉全席”、“满韵清风”等带有强烈地域特色的文化。清文化主题的设计是以皇帝、皇后等清宫内的人物形象进行演绎，意在体现其大气磅礴又不失唯美庄重的清文化特色。人物造型兼具了招财童子原有的活泼可爱与清文化的内涵底蕴，不失为两者完美的融合与凝聚。服饰在色彩等方面以尊重原清文化时期特色的基础上进行巧妙的搭配与设计，使其色彩更加丰富、活泼、和谐、耐看，也更适合传播与推广。





**傣族**

傣族是一个具有悠久历史的少数民族，自古以来，傣族先民就繁衍生息在中国西南部。泼水节是傣族最富民族特色的节日，傣族舞蹈种类很多，动作及内容主要模拟当地常见的动物的活动。在此基础上加以人格化，傣族全民信仰佛教，原始宗教活动较普遍，如祭祀寨神、寨鬼、农业祭祀、狩猎祭祀、灵物崇拜等。

中国图



作品名称：招财童子五十六民族大团结系列 / 创作时间：2009年6月 / 使用软件：Photoshop、Freehand

创意说明：2009年的10月，全国56个民族同庆新中国60华诞，这是一次国家与民族完美的“情感邂逅”，是一次东西南北中举杯同庆的“天作之合”，更是一个在构建和谐社会的氛围中意味深远的“中华全家福”。值此中华盛世，招财童子通过动漫形式为祖国60华诞献上一份大礼！







作品名称：招财童子国粹京剧系列 / 创作时间：2006年7月—2008年7月 / 使用软件：Photoshop、Freehand

创意说明：两年间，陆陆续续做了6套，共30多个卡通京剧形象，京剧是如此美妙，京剧也可以如此时尚！





作品名称：招财童子财神到系列 / 创作时间：2007年10月 / 使用软件：Photoshop、Freehand

创意说明：招财大家族成员之一，在中国传统民间观念中，认为财神是掌管天下财富的神祇；倘若得到他的保佑眷顾，便财源广进，家肥屋阔。在各尊正财神之中，以文武财神较为人所熟知。文财神多为比干和范蠡，武财神通常是指赵公明、关羽。其中又以武财神赵公明常见。





飞思在线：<http://www.fecit.com.cn>  
飞思数字创意出版中心总策划



责任编辑：何郑燕

装帧设计：储晓宇

本书贴有激光防伪标志，凡没有防伪标志者，属盗版图书。



ISBN 978-7-121-13148-6



9 787121 131486 >

定价：108.00元(含光盘1张)



关于大眼仔~旭